ECUADOR

PCWorld

REVISTA DE LOS USUARIOS DE COMPUTACION Y TELECOMUNICACIONES UNA PUBLICACION DE IDG COMMUNICATIONS

NÚMERO 372 AÑO XXXVI / FEBRERO 2014

International CES® 2014

17
NOTICIAS

MICROSOFT LE DICE ADIÓS A SKYDRIVE Y HOLA A ONEDRIVE

24
GOODGAME

DEBAJO DEL CAPÓ DE TUS JUEGOS FAVORITOS UPDATE



32
CONSEJOS

TRANSFORMA CUALQUIER HDTV EN UN SMART TV





Precio: $ 4,50




internet
ESTÁ AL ALCANCE DE TODOS
la tecnología
TAMBIÉN
INGRESA A NUESTRA WEB Y ACCEDE A LA
MÁS COMPLETA INFORMACIÓN TECNOLÓGICA
www.pcworld.com.ec
ECUADOR
PCWorld
LÍDER MUNDIAL EN INFORMACIÓN TECNOLÓGICA
Síguenos en /pcworldec @pcworldecuador pcwecuador



15 TECNOLOGÍAS CURIOSAS QUE DESAPARECIERON

DESAPARECIERON
DESAPARECIERON

"Revolucionario" es un término que a la industria tecnológica le gusta usar con frecuencia. Vamos a revisar 15 revoluciones tecnológicas que pese a parecer innovadoras desaparecieron.

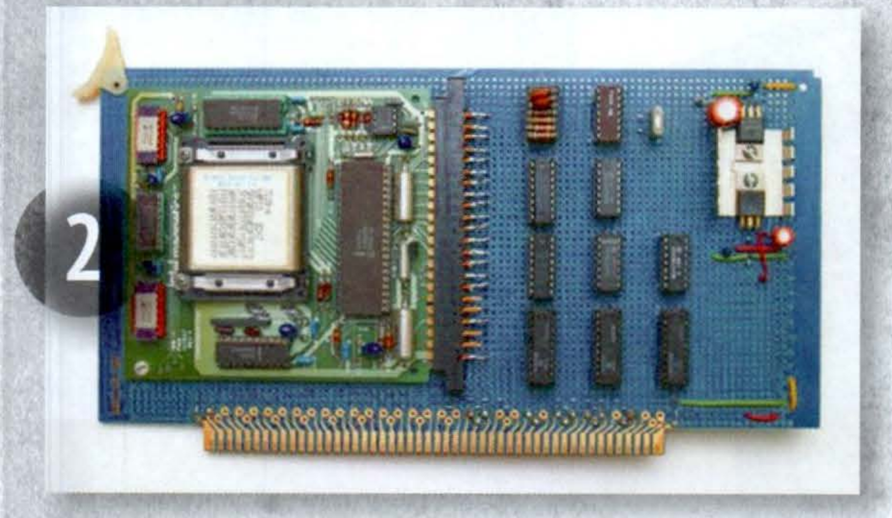
AT & T PICTUREPHONE (1964)



La idea de llamadas de video se remonta al menos al siglo 19, pero el producto que se suponía haría realidad este sueño fue el AT & T Picturephone. Presentado en la Feria Mundial de Nueva York en 1964, sus creadores esperaban cambiar para siempre la forma en que se hacía llamadas telefónicas mostrando imágenes en un monitor dedicado.

Por supuesto, en su momento este inventó parecía revolucionario, pero en contraste nunca fue muy bien adoptado ¿Por qué? Las videollamadas nunca han sido muy populares, aún en la actualidad que tenemos mil formas de poder hacerlo a bajo costo utilizamos Twitter o chat para comunicarnos en tiempo real. Es muy probable que prefiramos hablar con alguien en persona si tenemos que tener su imagen enfrente. Claro, hay mucha gente que usa esta tecnología, pero son casos específicos como videoconferencias empresariales.

BURBUJA DE MEMORIA (1970)



Introducido en la década de 1970, Burbuja de memoria de los Laboratorios Bell iba a sustituir el disco duro. Los datos se grababan en regiones magnéticas en la superficie de un chip resistente a la intemperie y que no contenía partes móviles.

Lamentablemente, como señala John Dvorak, Burbuja de memoria era lento, caro y complicado de controlar. Sólo los militares lo encontraron útil. Para todos los demás, el disco duro sigue gobernando y la memoria flash lleva a cabo gran parte de lo prometido por Burbuja de memoria.

POWER GLOVE (1989)



Para el final de la década de los 80's, Nintendo incursionó en una idea revolucionaria: la posibilidad de controlar la acción de los videojuegos con los movimientos del cuerpo... o en este caso, de la mano. Si bien en la actualidad esto es algo que se encuentra en cada consola de nueva generación, para ese año era una idea revolucionaria.

La licencia de producción para el Guante de Poder la tenía Mattel, y si bien Nintendo aprobó su producción, no tuvo oportunidad de decir nada durante su desarrollo. El resultado final fue un gran fracaso para una idea innovadora. El uso del control era demasiado complicado, y no se adaptaba a casi ningún juego.

Nintendo sin embargo aprendió su lección al respecto, y revolucionó el modo de control de juego lanzando al mercado la Nintendo Wii en el 2006.

REALIDAD VIRTUAL (1990)



4

Los que eran niños en la década de 1990 recordarán la breve presencia de la realidad virtual en las galerías de videojuegos en todo el mundo. Por un precio alto te podías poner un pesado casco o lentes que respondían a los movimientos de tu cabeza.

Hoy día hay consolas como el Wii o Kinect que reemplazaron esta tecnología que ahora parece una mala idea, pese a que en su momento parecía el Santo Grial del entretenimiento.

MINIDISC (1992)



5

Este dispositivo, creado por Sony, se basaba en un disco magneto-óptico digital. Era de menor tamaño que los CD convencionales y se creó para sustituir a los casetes, pues éste ofrecía una calidad de sonido superior y mayor espacio de almacenamiento. Sin embargo, su uso no logró conquistar a tantos usuarios como en su día lo hizo el casete, especialmente por la llegada del nuevo formato de compresión de música: MP3.

En marzo del 2013 Sony anunció el final de su MiniDisc. El principal motivo para su desaparición fue que la empresa fundadora de los mismos se demoró mucho tiempo en licenciar la tecnología del MiniDisc, permitiendo así que otros fabricantes crearan otros sistemas de almacenamiento alternativos. Además, el precio de los reproductores no contribuyó a popularizar la tecnología, que no fue un éxito rotundo como se esperaba.

VIRTUAL BOY (1995)



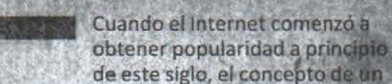
6

La Virtual Boy fue la primera consola capaz de generar gráficos en 3D de serie, en una especie de realidad virtual. Creaba la ilusión de profundidad con un efecto llamado 'parallax', generado por distintas profundidades en una máquina construida por espejos. Fue diseñada por Gunpei Yokoi y su equipo cuando Nintendo trabajaba en la Nintendo 64. Fue lanzada el 21 de julio de 1995 en Japón y el 14 de agosto del mismo año en EE.UU, pero debido a su fracaso comercial nunca llegó a Europa.

Su vida fue muy corta principalmente porque su lanzamiento se produjo en un mal momento, pues coincidió con la efervescencia de los lanzamientos de la PlayStation de Sony y la Sega Saturn. Otro gran problema era que los usuarios de esta consola no sabían cómo transmitir su experiencia a las demás personas, ya que no era algo que se podía mostrar en los televisores de la época (que no eran 3D) o mucho menos en papel. Se podría decir que el público en general nunca supo de qué se perdió.

Sin embargo, la importancia de Virtual Boy radica en que abrió el camino a la consola actual Nintendo 3DS.

APLICACIONES DE INTERNET (2000)


Cuando el Internet comenzó a obtener popularidad a principio de este siglo, el concepto de un dispositivo de consumo que ofrece un acceso simplificado a los servicios de Internet sonaba prometedor.

Por desgracia para los fabricantes de estos equipos -incluyendo 3Com, desapareció muy rápido el entusiasmo por estos gadgets que ofrecían conectividad a Internet en una PC de bolsillo. A mediados del 2001 la gran mayoría de estos dispositivos dejaron de fabricarse.

7

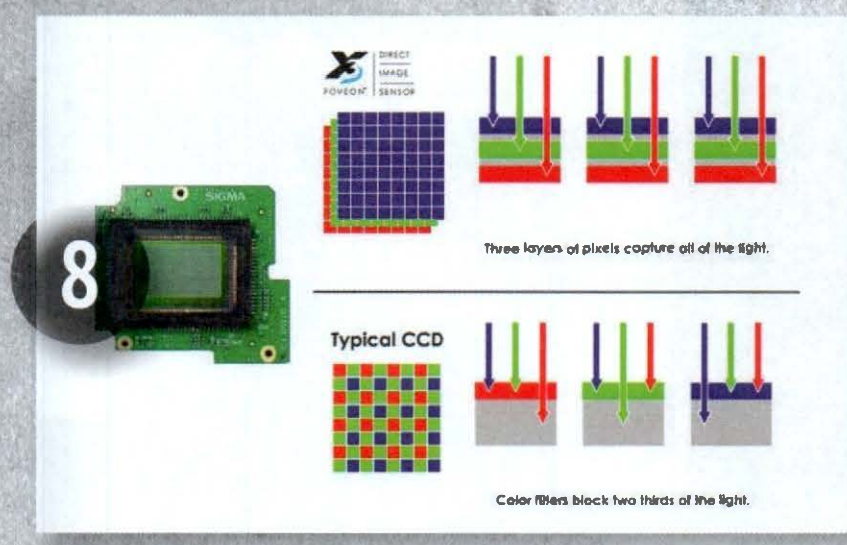


CÁMARA FOVEON X3 (2002)

Se suponía que debía iniciar una revolución en la fotografía digital. Medía el color de la misma manera que el ojo humano. Mientras que las cámaras existentes miden un color en cada punto del sensor y utiliza cálculos para determinar los otros dos colores, Foveon medía los tres colores primarios al mismo tiempo.

Al final, la diferencia en la calidad de la imagen no era lo suficientemente importante como para impulsar la adopción generalizada de esta tecnología en las cámaras para uso casero. Hoy día salvo unos pocos fabricantes como Sigma utilizan esta tecnología.

8



NOKIA N-GAGE (2003)

Nokia introdujo el Nokia N-Gage en 2003 con una idea realmente innovadora: la posibilidad de llevar juegos del nivel de desarrollo de las consolas portátiles en un teléfono celular. Para ese entonces, Nokia era el principal jugador en la escena de los teléfonos móviles, creando celulares que se destacaban por su durabilidad y resistencia, además de combinar un diseño bastante ergonómico.

No fue el caso del N-Gage. El teléfono tenía una forma semicircular que en algo ayudaba para la jugabilidad, pero no ayudaba en absoluto para utilizarlo como teléfono, ya que al hacer llamadas, los usuarios parecían estar hablándole a una empanada electrónica. Eso, sumado a un catálogo de juegos bastante escueto, marcó el fracaso de este dispositivo.

Para el final del 2010, Nokia anunció que pondría fin a todo vestigio de este dispositivo, y que pasaría todo tipo de juegos a Ovi Store, su propia tienda de aplicaciones.

9



WI-FI MUNICIPAL (2004)



En 2004 la idea de ofrecer Wi-Fi en toda una ciudad se puso de moda en los Estados Unidos. Municipios en todo el país comenzaron a planear su propia comunidad de hotspots, muchos de ellos con la asociación de empresas privadas como EarthLink y AT & T.

Pero después de algunos años las cosas no acabaron bien. El Wi-Fi era muy costoso de implementar y la tecnología resultó no ser muy buena para cubrir grandes áreas. En 2007 muchas ciudades habían retirado o abandonado sus planes de Wi-Fi local.

RFID EN TODAS PARTES (2004/2005)



Hace unos siete años, un artículo en la revista Wired describía el supermercado del futuro, donde cada artículo sería posible localizarlo gracias a diminutos chips que funcionan con energía de radiofrecuencia. Con esta tecnología los minoristas podían recomendar artículos en base a tu proximidad a los mismos.

La idea fracasó debido a las preocupaciones del consumidor sobre el precio de las etiquetas RFID . (las cuales debían adquirir), y sobre el alto costo de la instalación de una infraestructura de RFID en las tiendas.

NETBOOKS (2006)



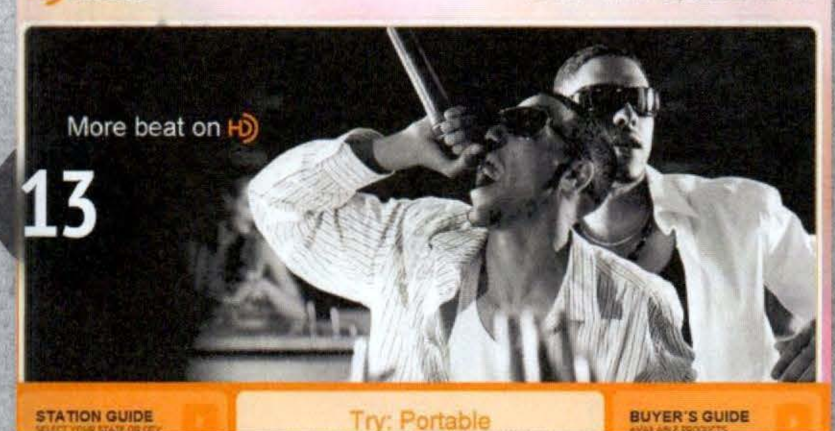
Las Netbooks siguen fabricándose y vendiéndose, por ende muchos que están leyendo este artículo tendrán una y se preguntarán ¿Qué tienen de malo? En realidad, mucho.

Sólo hace unos pocos años, las Netbooks estaban destinadas a convertirse en el nuevo rostro de la informática - de bajo costo. La locura al parecer fue iniciada por el movimiento OLPC (One Laptop Per Child), que se solidificó en 2006 y su intención era proveer laptops de bajo costo a los niños en los países en desarrollo.

Si bien las Netbooks son baratas y funcionales, son muy limitadas, apenas y ofrecen funciones en comparación de una laptop y al mismo tiempo no brindan el dinamismo de una tableta.

Hoy día hay varios estudios que afirman que las tabletas se mantendrán varios años en el mercado, como mínimo. En contraste, se prevé que las Netbooks desaparezcan en poco tiempo.

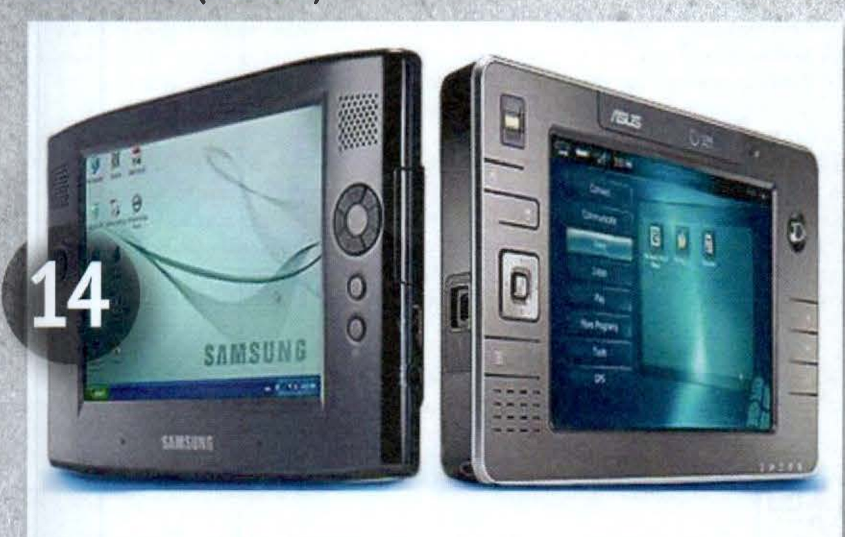
RADIO HD (2006)



No está claro cuánta gente realmente creyó que Radio HD podría provocar una revolución de la música, pero sus creadores así lo afirmaron en su momento.

Se trataba de una radio con mayor espectro y calidad de audio, pero que no se podía apreciar cómo debía gracias a que la gente la escuchaba igual que la radio convencional en sus iPods, smartphones y auto estéreos. Fracasó.

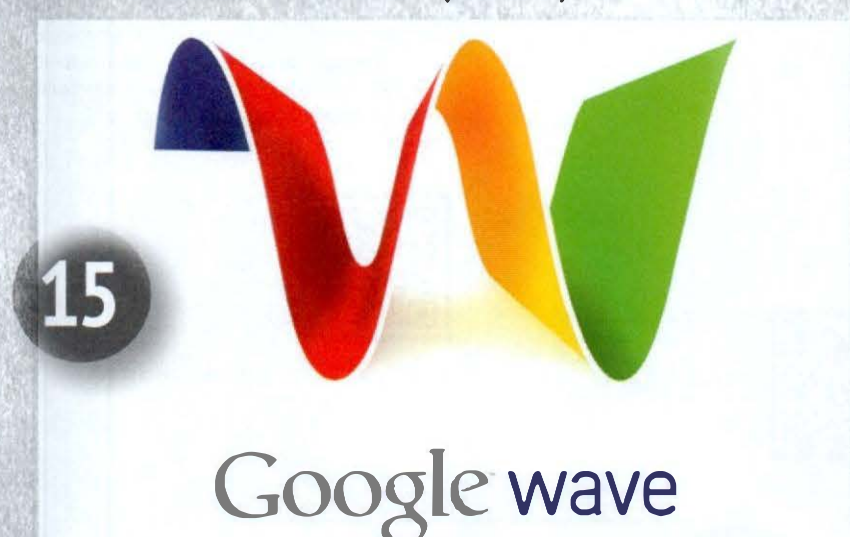
UMPC (2006)



En 2006 la arquitectura Origami de Microsoft se suponía era el comienzo de una nueva clase de computadora llamada Ultra-Mobile Personal Computers, o UMPCs. Estos dispositivos pequeños con pantalla táctil proporcionaban acceso instantáneo a la información, utilizando una versión ligera de Windows XP.

Se ve como si fuera a ser la antecesora del iPad, pero su alto costo de 1,000 dólares por unidad la hizo fracasar. Ahora, el UMPC es considerado como uno de los mayores fracasos tecnológicos por los altos costos de investigación que tomó desarrollarlo.

GOOGLE WAVE (2009)



El gigante de las búsquedas quiso hacer su propia plataforma en tiempo real de mensajería con una mezcla de Twitter, correo electrónico y mensajería instantánea. Sin embargo, nunca se pudo colocar dentro de los favoritos de los usuarios.

¿Los motivos? Era un tanto complicado de utilizar, la mayoría de usuarios sólo entraba de vez en cuando afectando la retroalimentación del servicio y Facebook empezó a tomar auge más que nunca en ese momento. Google cerró el servicio en marzo de 2010.

1953



COBISCORP celebra 60 años de historia e innovación constantes; período en el que ha demostrado su potencialidad como empresa que nació en Ecuador y orgullosamente continúa proyectándose globalmente, ofreciendo servicios y soluciones tecnológicas de altísima calidad.

Hoy es una pujante empresa multilatina de software financiero, que cuenta con un equipo de 700 profesionales especialistas en tecnología. Gracias a la visión emprendedora de su fundador, Richard Moss Howard, sus hijos y su cuerpo ejecutivo, han generado actividades sin limitaciones geográficas, tomando únicamente en cuenta la universalidad de las necesidades de sus clientes.

La innovación, integridad y compromiso, constituyen las principales herramientas con las que Cobiscorp permanentemente atiende y fortalece al sector financiero. Más que un proveedor, es un aliado estratégico. Su valor agregado está en las soluciones tecnológicas desarrolladas en el Ecuador, desde donde integra ventajas de idioma, costos, cultura y alta experiencia.

El esfuerzo corporativo construido en 60 años responde a un alineamiento con desafiantes objetivos complementados con una visión, misión y valores de largo plazo. En estos últimos tres años, la conocida calificadora internacional "Gartner Consulting" refiere a Cobiscorp entre las 18 soluciones de CORE BANCARIO más importantes del mundo.

Consistentes con su plan de internacionalización, continúan proyectándose como una empresa confiable que ofrece servicios de vanguardia que diariamente satisfacen las necesidades de sus usuarios localizados en Latinoamérica, Estados Unidos, Japón y África. El Software ofrecido es utilizado por 70 destacadas instituciones financieras públicas y privadas entre las que constan bancos de clase mundial como Citi, HSBC, Scotiabank quienes diariamente generan transacciones y servicios para millones de clientes.

Durante la tercera versión del Premio Nacional al Exportador "Xpor2013" promovido por FEDEXPOR-Federación Ecuatoriana de Exportadores-, Cobiscorp fue galardonada por ubicarse en el primer lugar de la categoría "Empresa Exportadora de Servicios".



Dirección: Calle del Establo No.- 50, Sta. Lucia Alta, Cumbayá. Quito - Ecuador.
Teléfono: +593 2 380 2920
e-mail: info@cobiscorp.com
www.cobiscorp.com

ticsline.pcworld.com.ec/**cobiscorp**

1975



DIGITEC S.A.

En julio de 1975, DIGITEC S.A. ingresa al área de la tecnología de punta de la época. La instalación y el mantenimiento de tomógrafos computarizados (CAT scanner) fueron las primeras actividades que ofrecia la empresa, especialmente a las clínicas Pichincha de Quito, Alcívar y Kennedy de Guayaquil.

Desde la década de los 80, nuestros servicios también se han direccionado a los instrumentos de control automático, ensayos para la comprobación de la calidad y resistencia de materiales de construcción, equipos de medición para el aseguramiento de la calidad y la instalación de equipos y sistemas de telecomunicaciones, convirtiéndose en nuestras principales fortalezas en el mercado local.

DIGITEC S.A. se ha mantenido a la vanguardia de las tecnologías de punta, donde permanece hasta estos dias, gracias al entrenamiento y capacidad de nuestro equipo técnico, liderando el mercado local. En estos casi 38 años de vida empresarial, hemos generado confianza, seguridad de cumplimiento y vocación de servicio para nuestros clientes.

Nuestras mejores cartas de presentación son las soluciones en el manejo y administración de las telecomunicaciones y control automático.



Dirección: Av de Los Shyris N44-297 y Av. 6 de Diciembre Quito - Ecuador. (Sector El Inca)
T: 02-3342257
Fax: 02-3342257
www.digitec.com.ec

ticsline.pcworld.com.ec/**digitec**

1976

DECISION

El 3 de Junio cumplió 37 años de operaciones ininterrumpidas. Su especialidad es la integración de soluciones de tecnologia de información y sistemas de protección y seguridad electrónicos de alta complejidad. La estrategia de actualización e innovación constante, le ha permitido materializar oportunidades, servicios y negocios con los que ha marcado pasos importantes en el devenir de la tecnología en Ecuador.

En poco tiempo ganó reputación en el sector financiero como proveedor de sistemas de procesamiento de cheques con imágenes, soluciones para digitalización de documentos y sistemas para verificación de firmas. Cuenta entre sus clientes a las entidades bancarias más importantes del país.

Posteriormente la empresa decidió incursionar en otro mercado tecnológico: los sistemas de Protección, con especialidad en sistemas de detección, supresión y extinción de incendios. Se creó una unidad especializada en la protección de la vida, los bienes y la información.

A finales de los noventas incursionó en el mercado de las redes electrónicas privadas y desde hace cuatro años en las soluciones Cloud. Mediante una alianza estratégica ha liderado la comercialización del acceso a la red SWIFT mediante el uso de un Service Bureau de alta seguridad.

Cuenta con más de 100 sistemas instalados, clientes por más de 20 años y representa a proveedores internacionales por más de 25 años, que en conjunto avalan los 37 años de experiencia que respaldan su presencia en el mercado.

DECISION continúa investigando nuevas tecnologías que le permitan proveer soluciones para la gestión de documentos, el acceso a servicios en la nube asi como modernos sistemas de incendios más responsables con el medio ambiente.



Dirección: Urb. Armenia 1 Calle E8C y Pedro Maria Proaño. Quito - Ecuador.
T: +593 2 234 6880 / 234 1647
e-mail: contactenos@decision.com.ec
www.decision.com.ec

ticsline.pcworld.com.ec/**decision**

1978

CELCO Energía 100% confiable · desde 1978

La comercialización con profundo respaldo de eficiencia, efectividad, economía y calidad técnica de equipos de alto rendimiento y con servicios profesionales muy especializados, pensando siempre en satisfacer ampliamente las necesidades de los usuarios, hacen de Celco una compañía que garantiza negocios productivos que generan confianza entre sus clientes en todo el territorio ecuatoriano desde el 12 de junio de 1978.

Luego de la venta del primero UPS, pasó a atender la demanda del mercado local, complementando la modernización y sistematización del sector bancario del país, motivo por el cual pasó a liderar esta línea de servicios.

Desde sus inicios, Edgar y Danilo Arroyo, dos hermanos visionarios, impusieron un trabajo permanente y profesional, cumpliendo con las promesas de venta y servicio post-venta de los SAI/UPS (Sistemas de Alimentación Ininterrumpida).

En ese entonces, el equipo más pequeño fabricado en el mundo era el de 37,5 KVA, conformado por un armario metálico de 2 metros de ancho, 2 metros de alto y 1 metro de fondo, de 1 tonelada de peso, a más del banco de baterías abiertas industriales (no se habían inventado todavía las selladas libres de mantenimiento).

Su primer cliente fue el Banco Central del Ecuador de Quito y seguidamente integraron su cartera de clientes el Banco Central del Ecuador de Guayaquil, Banco de los Andes, Banco de Guayaquil, el Banco Continental, el Banco Sociedad General de Crédito y otros. En la actualidad cuenta con clientes de todo tipo, a todo lo largo y ancho del país.

Actualmente cuenta con ingenieros certificados en el diseño, desarrollo e implementación de Centros de Cómputo, incluyendo equipos de sistemas de aire acondicionado de precisión, sistemas de monitoreo, de detección y extinción de incendios, piso falso, etc., todos ellos cumpliendo normas internacionales de seguridad.



Quito: Calle Telégrafo primero y Carvajal.
T: +593 02 2468768
Guayaquil: Vernaza Norte, Mz, 13 Solar 22 Esquina
T: +593 04 2596400
Cuenca: T: +593 07 2830126
e-mail: info@celco.com
www.celco.com.ec

ticsline.pcworld.com.ec/**celco**

1979

ECUASISTEM

A partir del 15 de marzo de 1979 ECUASISTEM se ha dedicado a entregar consultorías y asesorías en informática e innovación tecnológica, lo que nos ha permitido ser el Primer Observatorio de las Nuevas Tecnologías de Información y Comunicación.

Los avances tecnológicos, productos innovadores, el aparecimiento de nuevos equipos, la aplicación de servicios informáticos, los procesos de capacitación, el conocimiento y otros hechos de relevancia registrados en varias latitudes del mundo, han sido difundidos por nosotros, a través de PC WORLD, para educar a las comunidades de Ecuador y el mundo.

Nos proyectamos como un referente de la administración y desarrollo tecnológico, de acuerdo a las nuevas tendencias mundiales de desarrollo de software, hardware y telecomunicaciones, principalmente. Al mismo tiempo, seguiremos proporcionando servicios de calidad en el análisis, investigación, redacción y difusión de temáticas relacionados con la informática y afines.

En los próximos años queremos estar en la retina y en la mente de los amantes de las nuevas tecnologías de la información y la comunicación, aportando con nuestros servicios al desarrollo del país.



Dirección: Av. Amazonas 3123 y Azuay. Edif. COPLADI, piso 8. Quito - Ecuador.
T: 02 2430560
e-mail: pcworld@pcworld.com.ec
www.pcworld.com.ec
www.computerworld.com.ec

ticsline.pcworld.com.ec/**ecuasistem**

1987

COMPU CINTAS

Con una clara visión de servicio personalizado y la satisfacción oportuna a sus clientes, COMPUCINTAS inició sus actividades comerciales en 1987. La venta al por menor de suministros de computación y la distribución de cintas para máquinas de escribir e impresoras matriciales, marcaron su liderazgo empresarial.

El Ing. Alejandro Oñate fue el facilitador del desarrollo de la empresa y sus actividades iniciales estuvieron relacionadas con la recarga de cartuchos y principalmente la venta de cintas para las máquinas Epson FX1050 y Brother.

La creación de nuevas ideas, como la máquina cortadora de cintas adaptables a las máquinas, con una plancha de vidrio y una sierra fina de hierro, constituyeron las principales herramientas de trabajo, sumándose una funda tubular para guardar cintas.

El esfuerzo y la constancia en el suministro de materiales, más el cumplimiento de "1 kilómetro" (horas extras) en la jornada diaria de trabajo, han permitido a COMPUCINTAS adquirir un crecimiento organizacional sin precedentes.

Superando las adversidades, en la actualidad este emporio empresarial ecuatoriano está liderado por el visionario hombre de negocios, Iván Gustavo Vivanco, orense de nacimiento, quien además es el mentalizador de las empresas COMPUPAPER y COMPUTONER.

La confianza en su equipo de trabajo y su espíritu humanista, han contribuido para que la empresa se proyecte, en estos 26 años, con una visión futurista para hacer sentir bien a sus clientes y a los colaboradores, para una buena atención de las demandas del mercado nacional.



Dirección: 18 de Septiembre OE3-182 y América. Quito - Ecuador.
T: +593 2 2564396
e-mail: ccintas@compucintas.com
www.compucintas.com

ticsline.pcworld.com.ec/**compucintas**

1987



HERRERA CARVAJAL & ASOCIADOS Cia. Ltda.

Las Soluciones de Gestión Empresarial Integradas (SAFI-ERP) a través de un sistema oportuno de información y componentes interrelacionados, que se ven reflejados en un servicio de calidad internacional, constituyen la principal fortaleza que HERRERA CARVAJAL & ASOCIADOS ofrece, desde hace 26 años, a las pequeñas, medianas y grandes empresas, a nivel nacional e internacional.

Es una empresa nacional que ofrece el Software integrado SAFI, para solucionar el desarrollo empresarial en las áreas Administrativas, Contables-Financieras, Comercial (Compras-Ventas), Talento Humano y Nómina, con una excelente calidad de la información, rendimiento y desempeño principalmente.

Mediante una mejora continua, asistencia técnica y capacitación permanente en beneficio de sus 400 clientes vigentes y más de 2.500 instalaciones en todos estos años, se han consolidado como una organización líder en soluciones para la gestión empresarial integrada, proyectando una imagen organizacional con calidad tecnológica y servicio técnico oportuno.

En base a las certificaciones internacionales de calidad ISO 9001-2000, ISO 9001-2008, EFQM +200 ofrece garantías al cliente con todos los beneficios de soporte técnico, a través de la web, call center, visita presencial, e-learning, cursos de actualización, bolsa de empleo, servicios complementarios, alianzas estratégicas e innovaciones.

Apoyan la gestión gerencial, logrando información oportuna y exacta que permite optimizar la productividad (300% y más) de las Organizaciones y proyectarlas con éxito en un mercado competitivo, mediante generadores de informes y aplicaciones de Inteligencia de Negocios.

Durante estos años ha recibido el beneplácito y fidelidad de muchos clientes, quienes son testigos fieles de los servicios entregados de manera oportuna, ºtécnica, profesional y con altos estándares de calidad.



Dirección: Mariano Aguilera E7-36 y La Pradera. Quito - Ecuador.
T: +593 2 255-2478 / 250 6353 2506349 / 2569865.
Fax: +593 2 250-6349
GoogleMaps: - 0.193467 , - 78.485910
e-mail: gherera@safi_sotware.com.ec
www.safi-software.com.ec

ticsline.pcworld.com.ec/**herreracarvajal**

1993



Luego de haber sido fundada en Santiago de Chile en 1974, SONDA experimentó un sostenido y dinámico crecimiento en ese país, lo que le impulsó a expandirse a partir de la década de los años 80 a Perú y Argentina. En el año 1993 se decidió abrir SONDA Ecuador porque estratégicamente se consideró que podía ser un primer paso para empezar a abrir mercado en los países del norte.

Desde entonces, SONDA se ha consolidado como la más importante empresa de servicios de TI en América Latina. El desarrollo experimentado por la compañía se refleja tanto en su creciente cartera de clientes, a quienes atiende a través de su extensa red regional de servicios tecnológicos, así como en la evolución de sus ingresos y de su patrimonio.

La empresa ha logrado estos resultados gracias a una sólida propuesta de valor a sus clientes, caracterizada por un completo conjunto de capacidades en la prestación de servicios y provisión de soluciones de TI, a un equipo humano de excepción orientado a establecer relaciones de largo plazo, y a una sana y sólida posición financiera.

A lo largo de su historia en el Ecuador, ha llevado a cabo exitosamente una gran cantidad de proyectos de integración de sistemas en los más distintos ámbitos, para clientes de diferentes sectores y organizaciones de gobierno.

Siguiendo las tendencias de un mundo cada vez más globalizado, las capacidades de SONDA continúan expandiéndose. Sus clientes cuentan con los beneficios de integrarse a una red con recursos de alta especialización y costos competitivos, con acceso a los fabricantes líderes en la industria. Y todo ello, dentro de una estrategia que considera estrictas políticas de calidad y certificaciones estándares internacionales.

Después de estos 20 años de trayectoria SONDA sigue a disposición de todos sus clientes para atenderlos con servicios y soluciones de TI de primer nivel de calidad.



Av. de los Shyris N36-166 y Naciones Unidas. Quito-Ecuador.
T: +593 2 3731570
e-mail: fabian.mena@ec.sonda.com
www.sonda.com

ticsline.pcworld.com.ec/**sonda**



La necesidad es el motor sobre el cuál se construye el éxito de KRUGER, empresa que se ha reinventado durante 20 años en el mercado ecuatoriano, adaptándose y manteniéndose a la vanguardia.

El tiempo, las experiencias y logros, al igual que las adversidades, le han brindado el conocimiento necesario para convertirse en un referente de la tecnología en el país.

KRUGER inició con paso firme en el mercado mientras competía con grandes multinacionales y basados en sus valores: el cliente es lo primero, trabajo en equipo, innovación y proactividad, hacer bien las cosas, agilidad, integridad, respeto y alegría; la empresa se ha convertido en el socio estratégico de sus clientes brindándoles su experiencia y capacidad de innovación.

Como su nombre en alemán "alfarero", lo indica, KRUGER se ha caracterizado por ser el moldeador de proyectos para sus clientes. Mediante su consultoría ayudan a definir la arquitectura empresarial y optimizar las estrategias de negocio de las empresas, proporcionando un mapa que se usa para alinear la estructura, procesos organizacionales y tecnología, con la visión y objetivos de las mismas.

Durante sus 20 años de trayectoria ha sido también un referente para el nacimiento de nuevas empresas que se han formado y nutrido de los valores de KRUGER, expandiendo la misión de la empresa.

En aras de seguir manteniendo la calidad que les ha caracterizado, en los próximos años KRUGER prevé tener nuevas unidades de negocios relacionados con la tecnología aplicada a la ingeniería y así continuar con su visión de convertirse en un referente internacional en este sector.



Kruger Corporation
@krugecorp
kruger corporation
Kruger Corporation
Kruger Corporation

Dirección: Quito: Federico Páez E14-160 y Arízaga Luque, Batán Alto. PBX: 244 3366
Guayaquil: Edificio La Previsora, Piso 23, Of. 23-03. Malecón, entre 9 de Octubre y P. Icaza. PBX: 259 1990
E-mail: info@kruger.com.ec
www.kruger.com.ec
www.firmaelectronica.com.ec

ticsline.pcworld.com.ec/**kruger**

Síguenos en /pcworldec @pcworldecuador pcwecuador



36

en esta edición







SECCIONES



PCWorld ECUADOR

EDITORIAL • ECUADOR

Presidente ejecutivo-Publisher
Rafael F. Roldán Muñoz
Editor **Estéfano Dávila Ferri**
estefano@pcworld.com.ec
Redacción **Estéfano Dávila Ferri / Mauricio Reinoso**
redaccion@pcworld.com.ec
Arte y Diagramación **Federico Di Somma**
diagramacion@pcworld.com.ec
Comunicación **Patricio Salas Aldaz**
comunicacion@pcworld.com.ec

DEPARTAMENTO COMERCIAL

Director comercial
Rafael Ignacio Roldán rroldanu@pcworld.com.ec
comercial@pcworld.com.ec

Ejecutivos de Ventas
Javier D. Simón Muñoz javierdsimon@[illegible]expo.com.ec
Janeth Martínez janethmartinez@pcworld.com.ec
Juan Carlos Ayala jcayala@pcworld.com.ec
Ximena Parra ximena.parra@pcworld.com.ec
Gabriel Orihuela g.orihuela@pcworld.com.ec

Regional Guayaquil y Ventas
Mónica Barea de Jaramillo
mbjaramillo@pcworld.com.ec

Sistemas **Cristian Mora**
sistemas@pcworld.com.ec

Contabilidad **Fátima Vargas** (Quito)
Atención al Cliente **Michelle Sosa** (Quito)

Suscripciones
Director de suscripciones **Fernando Carvajal**
QUITO: **Juan Carlos Gutiérrez, Andrés Tatés, Juan Reyes**
GUAYAQUIL: **León Schneider**

Edita EDIWORLD S.A.
Quito: Av. Amazonas 3123 y Azuay. Ed. Copladi, piso 8.
Casilla 17-07-8787
Telfs. (593-2) 2430 560, (593-2) 2447 552
Fax. (593-2) 2430560 ext. 133
Guayaquil: Av. de las Américas Centro de Convenciones Guayaquil en el antiguo aeropuerto
Telfs. (04) 2925397 • Fax. 2287696
E-mail: mbjaramillo@pcworld.com.ec

Impresión **Imprenta Mariscal** (Quito)

EDITORIAL • LATIN AMERICA
Publisher **Trino A. Ramos**
Jefa de Redacción **Elinet Medina**
Director de Arte **Armando Lazo**
Redactor **Rafael Iglesias**
Ventas Internacionales **Walter Mastrapa**
Administración, circulación y suscripciones **Acela Boffill**

IDG LATIN AMERICA

PC WORLD LATIN AMERICA
www.pcworldenespanol.com
IDG Latin America Corporate Office
1200 Brickell Avenue Suite 1950
Miami, Florida 33131
Ph: 786.581.3933 / 786.272.5817
Direct: 305.442.9441 1200

MACWORLD

Premier Issue $4.00

The Macintosh Magazine

Macintosh

Apple's Remarkable New Personal Computer

An Exclusive Look Inside the Macintosh

Word Processing Tips for Mac Writers

MacPaint's Amazing Electronic Easel

Steven Jobs, Chairman of the Board, Apple Computer

Investing with Multiplan
A Tour of the Mac Desktop
Programming Preview
Macintosh Art Gallery
The Making of the Macintosh

La polémica portada:

STEVE JOBS Y EL PRIMER NÚMERO DE MACWORLD

Macworld.com / Traducción: PCWorld Ecuador



30 AÑOS DE MAC

Unas pocas semanas después de que Steve Jobs posó para la portada del primer número de Macworld, cambió de opinión. Él ya no quería estar en la portada. Así que David Bunnell, el fundador de Macworld, utilizó uno de los trucos más viejos de las publicaciones: Mintió.

"Este es uno de los mejores momentos de mi carrera", dijo Bunnell , quien contó la historia a una multitud que asistía a la celebración del trigésimo aniversario de Mac en el Flint Center (el sitio de la presentación original de Macintosh) en Cupertino. "Yo dije, Steve, es demasiado tarde, la revista se fue ya a la imprenta, está en las prensas mientras estamos hablando. No hay nada que podamos hacer al respecto". Pero la verdad era que el ejemplar aún no se había enviado a la imprenta.

Mac no es el único que cumplió 30 años la semana pasada. Macworld cumplió 30 años también, después de haber sido lanzada el mismo día en que la Mac salió al mercado. "El día en que Steve introdujo el Macintosh, estábamos [en el Flint Center] entregándola", dijo Bunnell. "Realmente fue un evento fenomenal".

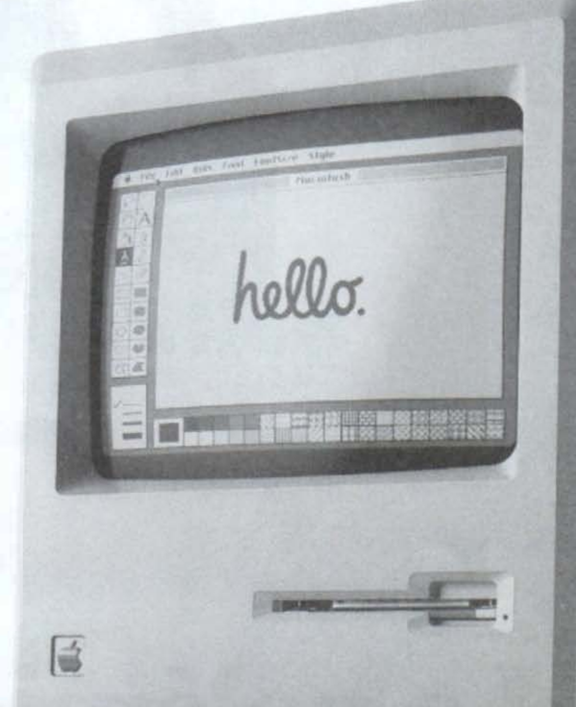
Jobs inicialmente no querían estar en la portada del primer número de la revista. "Conseguir esta foto hecho fue un trabajo importante", dijo Bunnell. Tomó un poco de convencimiento por parte de Bunnell y otros miembros del personal de Macworld antes de que Jobs finalmente cediera. "¿Cómo podríamos tener esta increíble revista sale el mismo día en el que sale Macintosh y no tener a Steve Jobs en la portada? Es impensable".

Jobs hizo hincapié en que él no tenía tiempo para una sesión de fotos, por lo que se hicieron los preparativos de antemano para ayudar a la sesión de suceder tan pronto como sea posible. Según Bunnell, se utilizó un sustituto para ajustar adecuadamente la iluminación, accesorios, y ajustes de la cámara. De esa manera, cuando Jobs llegara, él podría simplemente colocarse en el lugar, tomar algunas fotos, y se van.

Por supuesto, cuando Jobs llegó para la sesión de fotos, de inmediato le disgustó lo que veía. "La primera cosa que hizo fue vistazo a estas pantallas", dijo Bunnell, "y no le gustó lo que estaba en las pantallas". Esto desencadenó una lucha para cambiar las pantallas lo más rápido posible.

Luego, cuando era el momento de tomar las fotos, Jobs le gritó al fotógrafo Will Mosgrove: "¡Mira, tomar una foto de esto!" y le tendió su dedo medio. Jobs continuó diciendo a Mosgrove, "¿Es usted uno de esos fotógrafos que toma un montón de imágenes y espera que una de ellos resulte bien?"

Finalmente, Bunnell consiguió su foto. Fue el único momento de la historia en que Jobs posó para una portada de Macworld. En futuros números de Macworld, para la portada se utilizaron fotos con licencia para su uso.



Adobe añade herramientas de **impresión 3D a Photoshop CC**

Adobe añade nuevas funciones y herramientas de impresión 3D a su versión de Photoshop CC para que los usuarios con licencia de Creative Cloud se beneficien de manera gratuita.

Los usuarios de la versión de Photoshop Creative Cloud 14.2 están de enhorabuena puesto que Adobe ha añadido nuevas posibilidades a su última edición del software. Se trata de nuevas herramientas relacionadas con la impresión en 3D, de manera que ahora es posible diseñar, editar e imprimir directamente desde Photoshop CC.

Según ha destacado Winston Hendrickson, vicepresidente de productos Adobe, hasta ahora teníamos un vacío entre las herramientas de modelado 3D y las necesidades de las impresoras 3D. Con el nuevo anuncio, la compañía espera que los usuarios sigan empleando su software para la impresión final del proyecto en tres dimensiones, manteniendo los resultados de alta calidad que siempre han ofrecido sus herramientas.

Las herramientas de uso habitual se incluyen también en las actualizaciones. Los usuarios van a poder cambiar el punto de vista de los objetos, así como los elementos vinculados para mejorar la colaboración. Todas las nuevas herramientas y características se ofrecen como una actualización gratuita para los usuarios abonados a las ediciones de Creative Cloud de Adobe.



¿El **iphone 6** tendrá un tamaño de pantalla superior?

Varios medios afirman que el futuro iPhone 6 podría contar con una pantalla superior de tamaño que alcanzaría las 5 pulgadas, lo que lo posicionaría en la gama de phablet. Otros aseguran que no superaría las 4,7 pulgadas.

La nueva generación de iPhone, la que equivaldría al iPhone 6, podría contar con un tamaño de pantalla de 5 pulgadas, frente a los modelos actuales iPhone 5c y 5s que han mantenido el tamaño de las 4 pulgadas. Es lo que afirman los nuevos rumores que emergen de la publicación Mac Fan magazine de Japón.

En diversas ocasiones, Apple ha afirmado estar realizando pruebas con pantallas de mayor tamaño que los modelos actuales, la tendencia de formato conocido como phablet cuando el tamaño de la pantalla excede de las 5 pulgadas.

De hecho, muchos modelos Android, entre los que se encuentran modelos del fabricante más directo como es Samsung, ya cuentan con un tamaño de pantalla similar o superior. Sony también dispone de algún que otro modelo smartphone tipo phablet, como es el caso de su Xperia Ultra que alcanza las 5,3 pulgadas.

La publicación Japonesa también destaca que el lanzamiento del nuevo modelo iPhone 6 se produciría el próximo mes de septiembre, lo cual no es nada nuevo si tenemos en cuenta el ritmo de lanzamientos llevado a cabo por la compañía en los últimos años, así como la evolución de sus smartphone.

VASTARI
consolidó la tecnología como medio para DIFUNDIR EL ARTE

Redacción PCWorld Ecuador

Vastari, una compañía con base en Londres, se dedica desde hace 3 años a establecer conexiones que permitan exhibir las grandes obras de arte del mundo en diferentes museos.

Vastari, compañía establecida hace aproximadamente 3 años, logra establecer nexos entre coleccionistas de arte a nivel mundial y los centros de arte en los que sus obras se pueden exhibir.

Sin embargo, desde hace cerca de un año, Vastari comenzó a incursionar en la conectividad digital, convirtiéndose prácticamente en la primera empresa en realizar este tipo de 'networking' entre directores de museos y coleccionistas privados.

Detrás de este proyecto están 4 mujeres de diferentes nacionalidades: Bernardine Brocker, de Holanda, quien es directora de la compañía; Ángela Roldán, de Ecuador; Francesca Polo, de Italia; y Marta Olszewska, de Polonia.

Ángela Roldán explica que el sistema que están utilizando en el sitio web garantiza el anonimato de los coleccionistas miembros de la red.

"El producto se lanzó en enero de 2013, por lo que este último año ha sido el período para que se consolide. Tenemos coleccionistas de Estados Unidos, Europa, Sudamérica, es una plataforma que tiene alcance global" asegura Roldán.



Un equipo pluricultural. El equipo de Vastari está conformado por Marta Olszewska, de Polonia; Ángela Roldán, de Ecuador; Bernardine Brocker, de Holanda; y Francesca Polo, de Italia. *Foto: Cortesía de Vastari.*

Con un sistema basado en dos motores de búsqueda, Vastari.com permite a sus usuarios registrados realizar búsquedas separadas entre una base de datos que almacena las propuestas de exhibiciones, y otra que almacena diferentes piezas que pueden resultar de interés para los curadores de los museos.

Bernardine Brocker habló al respecto con el portal Artdaily.com. Ella asegura que "traer este tipo de nuevo producto a un mercado muy escéptico de la tecnología ha requerido bastante prueba y error de nuestra parte. Siempre supimos que este proyecto sería el que nos ayude a mantenernos a largo plazo. Hemos escuchado a nuestros clientes acerca de sus necesidades y hemos enfocado nuestro crecimiento justamente hacia atender esas necesidades".

Por su parte, Roldán explica que esta iniciativa, además de ser única en su género, ha sido seleccionada por Microsoft para recibir apoyo en el marco de su programa Startup Accelerator.

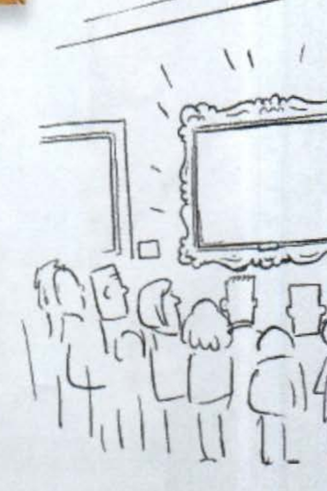
Este programa se ha ejecutado con éxito en 10 ciudades a nivel mundial, entre las que se encuentran Bangalore (India), Pekín (China), París (Francia) y Tel-Aviv (Israel).

El portal de información de Economía Forbes.com destacó que este proyecto ha sido seleccionado, junto con otros 11, para recibir tutorías y capacitación durante 12 semanas, además de 3 años de software y soporte de Microsoft sin costo.

De hecho, Vastari.com fue el único proyecto relacionado con arte que fue seleccionado; el resto de proyectos están relacionados con plataformas de compras en línea, programas para monitoreo de datos en la nube, o incluso, videojuegos. Paulina Paredes, gerente de Marketing de Microsoft Ecuador, asegura que "la clave para la selección de este tipo de iniciativas es justamente el hecho de que son proyectos con base tecnológica. Estas iniciativas te ponen las bases para que seas capaz de enfrentar los retos futuros, conseguir auspiciantes y ponerte en contacto con posibles inversionistas".

Luego de los 3 meses de capacitación y el apoyo de software, Microsoft reunirá a los representantes de estos proyectos con inversionistas ángeles, quienes posteriormente decidirán si apoyan económicamente a estos proyectos.





Microsoft le dice adios a Skydrive y hola a **Onedrive**

IDG News Service / Traducción: PCWorld Ecuador

Microsoft ha elegido OneDrive como el nuevo nombre para su servicio de almacenamiento en la nube SkyDrive, que había accedido a rebautizar después de perder una disputa de marca el año pasado con el proveedor de servicio de banda ancha y canal de televisión británico Sky.

Después de perder el caso en un tribunal del Reino Unido, Microsoft llegó a un acuerdo con BSkyB en julio que dio un periodo de tiempo para elegir un nuevo nombre para SkyDrive.

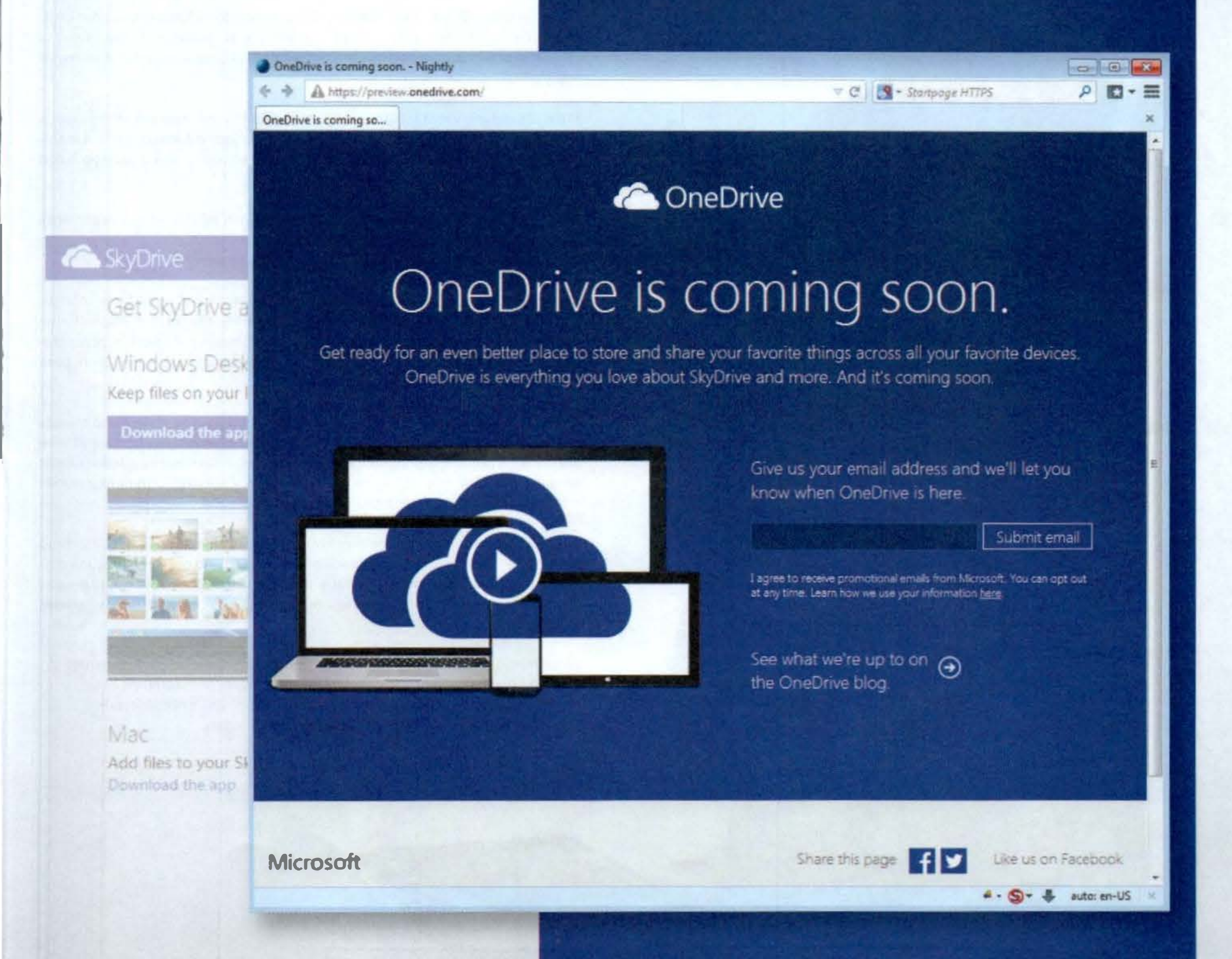
En su anuncio, Microsoft no hizo mención directa de la disputa con BSkyB, aunque sí incluyó un enlace a un artículo sobre el acuerdo conseguido entre las empresas.

Microsoft está tratando de usar el cambio de nombre como una oportunidad para dar a SkyDrive una actualización de marca en gran medida. El nombre OneDrive comunica mejor el objetivo de Microsoft para para que OneDrive sea el único servicios de almacenamiento en la nube que los usuarios necesitan a través de todos sus dispositivos y para todos sus archivos, incluyendo fotos, videos y documentos, según la compañía.

"Creemos que el nuevo nombre OneDrive transmite el valor que podemos ofrecer para usted y el más representativo de nuestra visión para el futuro. Estamos muy entusiasmados con lo que está por venir, y no podemos esperar para compartir más", escribió Ryan Gavin, director general de Aplicaciones de Consumo y Distribución de Microsoft, en una entrada de blog.

Microsoft también ha publicado un vídeo de casi un minuto en YouTube promocionando el nuevo nombre. Este video lo puedes ver también en la página web de PCWorld Ecuador.

Los usuarios actuales de SkyDrive SkyDrive Pro y no se verán afectados y no tendrán que hacer nada por el cambio de nombre. A SkyDrive Pro, que está diseñado para el uso del lugar de trabajo y es parte de la nube de correo electrónico de Office 365 y suite de colaboración, se le ha cambiado el nombre a OneDrive for Business. La transición a los nuevos nombres se llevará a cabo "en breve", según Microsoft.





Xtratech LP-G2030: potencia para la oficina y el hogar

La redacción de PCWorld Ecuador probó la todo-en-uno de Xtratech. Aquí las reacciones.

En la actualidad, la tendencia de los dispositivos se está dirigiendo hacia los dispositivos portátiles y con pantallas táctiles. Xtratech le devuelve esta experiencia al usuario de un computador de escritorio con la LP-G2030.

Con 1 Terabyte de almacenamiento y 4 Mb de memoria RAM empacados en el mismo cuerpo del monitor, la máquina prescinde de un case externo, lo que la convierte prácticamente en un monitor táctil de 21 pulgadas con el Windows 8 integrado.

El detalle del monitor táctil hace que esta máquina sea ideal para los usuarios de Windows 8, ya que su interfaz puede ser manejada o bien tocando el monitor, o a través del teclado y mouse externos que se conectan vía Bluetooth con el computador.

Esto hace que el dispositivo sea prácticamente inalámbrico, lo que representa una ventaja real al momento de 'gestionar los cables' en el escritorio (el único cable realmente necesario es el de alimentación de energía).

La máquina cuenta con 6 puertos USB 3.0 (2 laterales, 4 en la parte inferior trasera), además de un puerto HDMI, que permite conectar el dispositivo a otros monitores o incluso televisores de alta definición para realizar presentaciones o poder lograr una mejor área de trabajo con un monitor externo, para quienes tengan la necesidad.

También cuenta con dos entradas diferentes de audio, una en la parte trasera ideal para colocar parlantes (para quienes necesiten más audio del que ya proporciona de por sí el computador) y dos laterales, en las que se puede colocar un par de audífonos o un 'combo' de audífonos y micrófono para lograr más privacidad durante, por ejemplo, una videoconferencia.

En la parte anterior también se encuentra el lector-quemador de DVD, así como un lector de Tarjetas SD. Esto implica que la máquina no presenta ninguna dificultad al momento de transferir datos desde otros dispositivos como cámaras fotográficas, por ejemplo, ya sea por medio de discos compactos o de tarjetas digitales.

En definitiva, esta máquina representa una alternativa ideal para el manejo diario de oficina con herramientas de productividad, pero también es un centro multimedia potente para poder disfrutar de una experiencia de entretenimiento en el hogar con aplicaciones de video.

HP regresa al mercado de móviles, presenta nuevas tabletas en India

Hewlett-Pacakard quiere volver a entrar al Mercado de los Smartphones con el lanzamiento en India este miércoles de dos tabletas que trabajan con Android y además tiene la capacidad de hacer llamadas por voz.

IDG / Redacción PCWorld Ecuador

Diseñadas en Asia, las tabletas HP Slate 6 y HP Slate 7 (de 6 y 7 pulgadas respectivamente), trabajan con un procesador de cuatro núcleos y permiten el uso de dos tarjetas SIM, una característica muy popular en India, donde los usuarios habitúan usar dos operadoras.

Estos dispositivos encajan en una nueva categoría emergente de productos, las "phablets", que combinan las cualldades de un teléfono inteligente con el tamaño de una tableta pequeña.

HP dijo que los dispositivos están creados para la gente que trabaja y necesita poder para múltiples tareas, pero que al mismo tiempo ofrecen acceso a entretenimiento. Ambos dispositivos vienen equipados con pantallas de alta definición, cámaras frontales y traseras para videochat y fotografías, y parlantes estéreo que apuntan hacia el centro del dispositivo.

La empresa dejó el mercado de tabletas y teléfonos en 2011, pero la CEO, Meg Whitman dijo en 2012 que HP necesita un smartphone puesto que en muchos paises las personas tienen un HP como su computadora principal.

El mercado de móviles de la India está reventando. La cifra de ventas ha subido de un 3.8 millones de unidades vendidas en el 3er cuarto anterior vs 12,8 millones del más reciente, segúnla firma IDC.



HP tendrá que competlr con Samsung, que domina un 33% del mercado, mientras que en segundo lugar están los fabricantes indios Micromax y Karbonn que venden equipos de muy bajo costo.

HP no comentó precios de estas "phablets" que estarían disponibles desde el siguiente mes. Sheila Watson, vocera de HP, comentó vía mail que el precio será revelado a medida que la fecha de lanzamiento se acerque, no comentó en que otros mercados aparte del de India verán a estos nuevos dispositivos.

1 DE CADA 7 PERSONAS UTILIZA REDES SOCIALES

Sharon Gaudin, Computerworld EE.UU. / Traducción: PCWorld en Español

Alrededor de una de cada siete personas del mundo utiliza una red social al menos una vez al mes, y se espera que la cifra crezca significativamente en los siguientes años.

Aproximadamente, 1,61 mil millones de personas usarán una red social como Facebook, Google+, Instagram o Twitter, este mes, de acuerdo a eMarketer, empresa de investigación de mercados. Esto implica un incremento de 14,2% con respecto al 2012, y se espera un crecimiento de dos dígitos para el próximo año. Para el 2017, aproximadamente 2,33 mil millones de personas usarán redes sociales, indicó la compañía.

El Banco Mundial ha reportado que había 7.046 mil millones de personas el año pasado. Eso significa que este año el 22,8% de la población del mundo está usando redes sociales al menos una vez al mes.

Para el 2017, cuando algunos estimados señalan que la población del mundo llegaría a los 7,44 mil millones, el 31,3% del mundo está usando redes sociales, de acuerdo a eMarketer.

La compañía también señaló que aunque el número de usuarios de redes sociales se están incrementando, la tasa de crecimiento se está reduciendo.

Por ejemplo, el 2012 mostró una tasa de crecimiento interanual de 17,6%, pero para este año el crecimiento cayó a 14,2%. Para el 2017, se espera que la tasa de crecimiento caiga a 7,6%.

La red social más grande del mundo, Facebook, llegaría a los 1.026 millones de usuarios mensuales para finales de este año, estima eMarketer.

Estados Unidos tiene la mayor cantidad de usuarios mensuales de Facebook con 146,8 millones.

En la actualidad, los Países Bajos tienen la mayor penetración de usuarios de medios sociales con 63,5%. Noruega se encuentra en segundo lugar con 63,3%. Estados Unidos se encuentra en la sexta posición con 51,7%.

Sin embargo, una gran cantidad de residentes de Suecia, Corea del Sur, Dinamarca, Estados Unidos, Finlandia, Canadá y Reino Unido también usan las redes sociales de manera mensual.

Las áreas de mayor crecimiento se encuentran en los mercados menos desarrollados. India, por ejemplo, ha mostrado el mayor de los crecimientos de este año, llegando al 37,4%. Los números de Indonesia se incrementaron en 28,7% y México va incrementar su base de usuarios de redes sociales en 21,1%, reportó eMarketer. •



TWITTER AHORA REQUIERE QUE LAS COMUNICACIONES CON SU API SEAN ENCRIPTADAS

Joab Jackson, IDG News Service / Traducción: PCWorld en español

Desde esta semana, el aproximadamente millón de aplicaciones de terceros que usan los datos de Twitter deben comenzar a encriptar todas sus comunicaciones con la API (application programming interface), con el objetivo de mejorar la seguridad y mantener la integridad de los datos.

En un breve mensaje publicado en su servicio, Twitter anunció que, para el 14 de enero, todos los pedidos de datos enviados a la API de Twitter deben realizarse a través del protocolo SSL (Secure Socket Layer), o su sucesor, el protocolo TLS (Transport Layer Security).

"Al conectarse a la API usando el protocolo SSL se genera un canal de comunicación seguro entre nuestros servidores y su aplicación, lo cual significa que un agente no autorizado no podrá acceder o alterar ningún dato confidencial en el medio de esta comunicación", escribió Luis Cipriani, científico de la computación de Twitter, en una entrada de blog que anunciaba el requerimiento en diciembre.
Tanto Facebook como Google comenzaron a requerir SSL para sus propias API en el 2011.

Más de un millón de aplicaciones de terceros se encuentran registradas para usar los datos de la API de Twitter.

Twitter ofrece ciertos datos de su servicio que pueden ser utilizados por su API, como los timelines individuales de los usuarios, los mensajes individuales o tweets y las agregaciones de los mensajes de Twitter que pueden ser usadas para conformar las tendencias y analizar los datos.

A la fecha, las solicitudes de datos a Twitter, en la mayoría de casos, pueden ser llevadas a cabo usando una simple solicitud HTTP en texto plano. Ahora deben hacerse con HTTPS (HTTP Secure).

El protocolo SSL establece comunicaciones encriptadas entre dos partes. Proporciona una forma para que un cliente y un servidor acuerden el cifrado que van a usar para encriptar y desencriptar los mensajes entre los dos.

Mediante el uso de un certificado digital firmado por un tercero, el SSL también puede verificar para el cliente que el servidor que envía la información (Twitter en este caso) es de hecho quien dice ser, eliminando así la posibilidad de que alguien en el medio intercepte y cambie los datos.

Las buenas noticias para los desarrolladores es que los lenguajes de programación más populares para la Web (Python, PHP y Ruby) tienen librerías que pueden manejar el proceso de inicialización SSL. Twitter prefiere que los clientes usen el algoritmo RC4 (Rivest Cipher 4) para encriptar las comunicaciones, aunque también se pueden utilizar otros. •

GOOGLE VINCULA LOS CONTACTOS DE GMAIL CON GOOGLE+ Y VUELVE A GENERAR PREOCUPACIÓN POR LA PRIVACIDAD

IDG España

Google acaba de anunciar mejoras en Gmail las cuales ya han despertado la preocupación de más de uno. Y es que, los usuarios de Gmail podrán recibir mensajes de personas a las que no han facilitado sus direcciones de correo electrónico.

Las dudas sobre la privacidad vuelven a salpicar a Google. El buscador acaba de anunciar mejoras en Gmail a través de las cuales los usuarios podrán recibir mensajes de correo electrónico de personas a las que no han facilitado sus direcciones y que ni siquiera conocen.

Así, y tal y como publica Reuters, Google ha decidido ampliar la lista de contactos disponibles para usuarios de su popular plataforma de correo electrónico y ahora también incluye los nombres de los usuarios que están en su red social, Google+. Esto hace que cualquier usuario de Google+ pueda enviar un mensaje de correo electrónico tanto a amigos como a desconocidos.

Éste es un intento más de Google por impulsar el uso de su red social que en la actualidad cuenta con 540 millones de usuarios. Además, cada persona que decida abrirse una cuenta en Gmail obtiene, a la par, de otra en Google+.



Google se defiende y asegura que esta nueva funcionalidad facilitará la comunicación entre amigos y no se mostrarán las direcciones de correo a extraños, sino que irán a una carpeta especial. En caso de que el usuario no conteste, Google bloqueará el envío de estos mensajes. Además, ha asegurado que los usuarios que no quieran recibir mensajes de otras personas podrán modificar la configuración de su cuenta.

A pesar de esto, ya se han escuchado voces que reclaman a Google que esta herramienta sea "opcional" y sean los propios usuarios los que tengan que cambiar la configuración para poder disponer de ella y no al revés. •

NO DEJES QUE TU GMAIL SE LLENE DE MENSAJES INDESEADOS DE GOOGLE+

Ian Paul, PCWorld / Traducción: PCWorld en Español

Si usas Google+ y Gmail, Google está por abrir tu cuenta de e-mail a un nivel completamente nuevo de spam. Una nueva función se desplegará en los próximos días y hace posible que cualquier usuario de Google+ te envíe un correo electrónico.

La cuestión es que como la persona que te envió un mensaje en Google+ te sigue en Google+, no necesita saber tu dirección de correo electrónico. Tampoco es necesario que tú lo siga. Y para hacer las cosas aún peor, Google adoptó el concepto de Facebook haciendo que la nueva función sea por defecto.

¿Divertido, verdad? No tanto. Ya recibí esta nueva "función" en mi buzón de entrada y lo primero que hice fue desactivarla. Hoy, te voy a mostrar cómo hacer lo mismo. Primero abordemos lo básico sobre cómo funciona este nuevo "e-mail vía Google+".

LAS BUENAS NOTICIAS

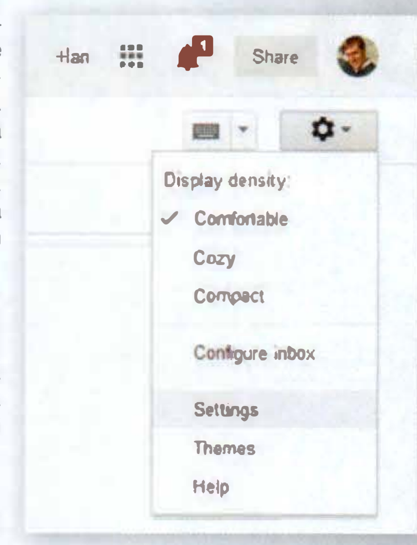
Aunque cualquier usuario de Google+ puede inundar tu inbox, no saben cuál es tu dirección de tu buzón electrónico, a menos que respondas sus mensajes. Además, los usuarios de Google+ que no están en tus círculos (es decir, aquellos que no sigues), solo pueden enviarte mensajes una vez sin tu aprobación. Cuando alguien de tus Círculos te envía un correo, se muestra en la pestaña inbox "Primaria" de tu Gmail. Si el mensaje es de algún extraño de Google+, el e-mail es filtrado hacia la pestaña "Social", de tu bandeja de entrada.



La nueva característica de Google sugiere automáticamente enviar e-mails a tus amigos de Google+ cuando estás escribiendo un mensaje en Gmail.

La otra buena noticia es que si deseas mantener el "e-mail vía Google+", puedes restringir los e-mails de Google+ solo a gente de tus Círculos, o tus Círculos Extendidos (que funciona como los amigos de mis amigos en Facebook).

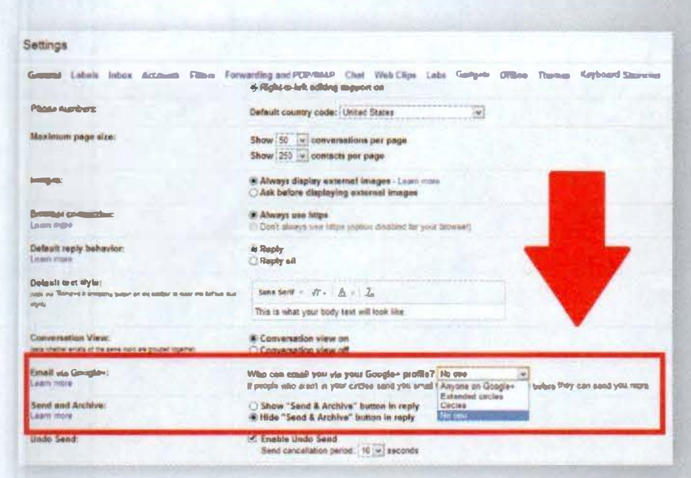
DETÉN LA LOCURA DE CORREOS



Para prevenir que los usuarios de Google+ te envíen e-mails, simplemente haz clic en la opción de ajustes en la esquina superior derecha de tu bandeja de entrada de Gmail y selecciona 'Configuración del menú desplegable.

Cuando se abra el panel de ajustes, baja hasta la pestaña "General" hasta que veas la etiqueta "e-mail vía Google+". Si no ves el nuevo ajuste en tu cuenta de Gmail, regresa en unos cuantos días mientras la función llega a todos los usuarios de Gmail. Haz clic en el menú desplegable y elige el ajuste con el que te sientas más cómodo. Recuerda que por defecto Google le permite a cualquiera de Google+ enviarte mail no solicitado. Yo elegí detener completamente los correos de Google+ seleccionando la opción "Nadie", como puedes ver abajo.

Una vez que has hecho tu selección, baja al final y haz clic en "Guardar cambios".



Después de eso Gmail te retorna a la bandeja de entrada. Felicitaciones, acabas de solucionar un caso potencialmente serio de spam por Google+. •



¡CUIDADO!

FACEBOOK SE ESTÁ LLENANDO DE VIDEOS FRAUDULENTOS

PCWorld en Español

La empresa de seguridad Sophos advierte en su blog que la popular red social está siendo nuevamente víctima de una "plaga de scam", es decir vídeos "con material impactante que buscan ganar dinero de manera fraudulenta", destaca Sophos.

Sophos acaba de advertir en su blog que Facebook se está llenando de scams, es decir "videos con material impactante que lo único que buscan es ganar fraudulentamente dinero".

La firma explica que tanto los videos relacionados con marcas comerciales, sucesos o de carácter social se encuentran "ampliamente extendidos" por Facebook. Además, reslata que el único objetivo es propagarse para crear tráfico en sus web y ganar dinero con la publicidad. Otro de los objetivos de este tipo de contenido es instalar malware.

"La primera pista que tenemos para descubrir este tipo de bulo es que cuando hacemos clic en ellos se nos dirige a una web. En ella aparece el vídeo y cuando intentamos visionarlo nos pide que lo compartamos en nuestro perfil", advierte Sophos que recuerda a los usuarios que "las redes sociales son uno de los principales medios para difundir malware. La proliferación de este tipo de enlaces demuestra que hay gran cantidad de personas que, por alguna razón que no llegamos a comprender, están interesadas en ver a una mujer salir disparada de una montaña rusa o simplemente ver a una mujer arrodillada enseñando un tanga hechos que despiertan sus más bajos instintos".

"Nuestra recomendación es siempre la prudencia: no ayudes a los ciberdelincuentes, no compartas este tipo de contenido ni sigas enlaces sospechosos", finaliza Sophos. •



DEBAJO DEL CAPÓ DE TUS JUEGOS FAVORITOS

Detrás de casi todos los juegos más populares hoy en día existe una tecnología que permite su correcto funcionamiento, la integración de sus gráficos, los sistemas de sonido y de física. Este software especializado es conocido como una "Game Engine" o Motor de juegos.

Dentro del desarrollo de un video juego, sería muy costoso y laborioso tener que programar desde cero absolutamente todos los parámetros que estos implican, sobre todo en los nuevos juegos de hoy en día, cuya complejidad está alcanzando niveles nunca antes vistos.

Tenemos juegos con sistemas de física tan avanzados que son capaces de dibujar y lanzar objetos y hacer que se comporten como en la vida real, distinguiendo su peso, volumen y tamaño, incluso se puede diferenciar el material del que deberían estar hechos. De igual forma sucede con el sonido y los sistemas de iluminación, que hacen que un foco simule de manera precisa a una fuente de luz real dentro del juego. Incluso ya existen juegos o se están desarrollando de forma que tengan sistemas climáticos procedurales que crean climas y ambientes muy similares a la realidad, por no decir iguales.

Esto se logra por medio de un motor de juego, que es un software especializado para crear juegos que definen las reglas con las que estos últimos serán creados, separando un poco la programación de la creación de arte, historia y mecánicas.

Con un solo motor se pueden crear varios y muy distintos tipos de juegos, ya que los motores solo definen las reglas (que muchas veces pueden ser modificadas) para hacer más sencillo el desarrollo lo que permite a las empresas concentrarse en crear la experiencia del juego. Los "assets" o elementos del juego luego son integrados de manera sencilla y finalmente se los exporta a la plataforma en que el juego va a ser jugado.

El alza en la utilización de motores de juegos también ha permitido que muchos títulos, principalmente de la generación del PS3 y el Xbox 360, vean su lanzamiento en varias plataformas.

Esta tendencia inició con Doom y Quake, puesto que dada su popularidad, otras empresas licenciaron piezas del software y la programación de esos juegos para luego integrar sus propios gráficos, personajes, armas y niveles. Más adelante id Software (desarrolladora de estos juegos) creó Quake III Arena y Epic Games creó Unreal con esta mentalidad, de poder separar la programación y conceptos básicos del contenido, dándole vida idTech y a Unreal Engine, los primeros motores formales.

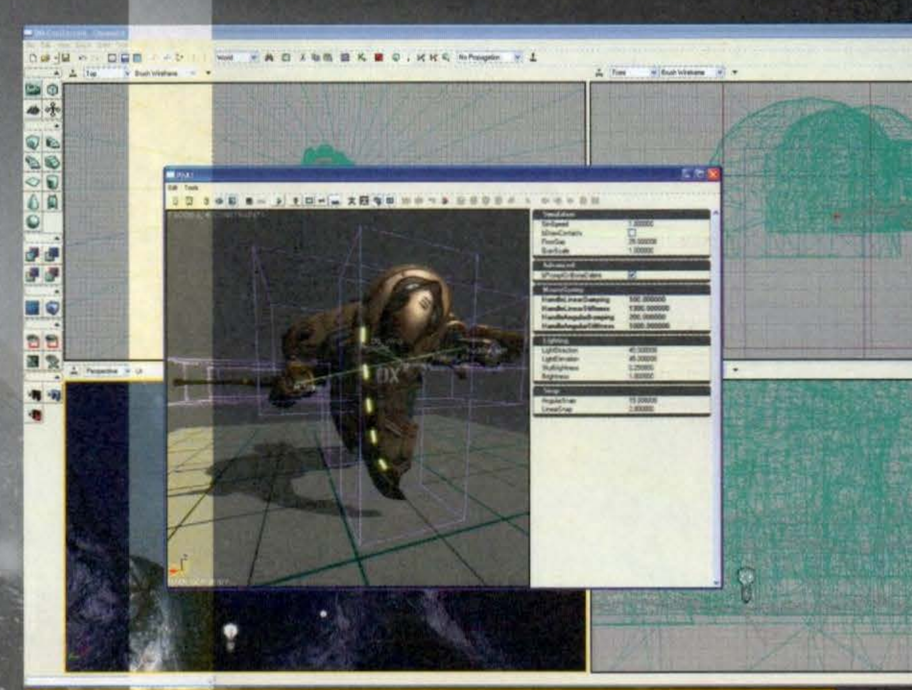
HOY EN DÍA EXISTEN VARIOS MOTORES CON DIFERENTES CAPACIDADES, SUS PRECIOS VAN DESDE LOS GRATUITOS COMO UNITY, HASTA AQUELLOS QUE TIENEN COSTOS SUPERIORES A LOS 100 MIL DÓLARES. ENTRE LOS MÁS POPULARES ESTÁN LOS SIGUIENTES:

UNREAL ENGINE

Unreal Engine es el más popular de los motores, su facilidad para integrar contenido y para modificar sus características estándar para que el motor se adapte a las necesidades del desarrollador. Su primer a versión apareció en 1998 y hoy en día está ya en el mercado su 4ta versión. Pero sin duda Unreal Engine 3 ha dejado una marca sólida en el mundo de los videojuegos, puesto que la gran mayoría de juegos de la generación pasada fueron creados con esta tecnología y también se la ha licenciado para la creación de software educativo en universidades así como para un programa especializado de entrenamiento para agentes del FBI.

JUEGOS QUE USAN UNREAL ENGINE 3:

SERIE MASS EFFECT
SERIE INFINITY BLADE
DARK SOULS
BIOSHOCK INFINITE



Unreal Engine



Iluminación global de CryEngine

CryENGINE

Creada por la empresa Crytek, CryEngine es uno de los motores más versátiles que se han creado, en su primera versión se creó el popular juego FarCry que sorprendió al mundo por su manejo realista de física. Luego, la empresa con la segunda versión del motor lanzó el juego Crysis, que trajo lo que en 2007 se reconoció como el juego más foto realista hasta esa fecha. Por su muy preciso manejo de físicas este motor ha sido licenciado para el desarrollo de software de construcción que permite ver cómo será un edificio antes de ser construido. En su tercera versión se le dio apertura a consolas y los títulos de Crysis vieron la luz en consolas, pero su contra parte de PC aprovecha el motor al 100% entregando gráficas que retan el desempeño de hasta las PCs más poderosas. Una 4ta versión del motor ya está en el mercado.

JUEGOS QUE USAN CryENGINE:

CRYSIS 3 (EN CRYENGINE 3)
MECHWARRIOR ONLINE (EN CRYENGINE 3)
RYSE: SON OF ROME (CRYENGINE 4TA GENERACIÓN)
STAR CITIZEN (CRYENGINE 4TA GENERACIÓN)

FROSTBITE

Frostbite es un motor desarrollado por DICE, creadores de la serie Battlefield, por lo tanto es un motor exclusivo para los estudios pertenecientes a EA. Su primera versión dio a luz a los títulos Battlefied: Bad Company 1 y 2 y a Battlefield 1943 (versión actualizada del juego original Battlefield 1942). La segunda versión del software fue aclamada por su alto nivel de detalle y su capacidad de generar física estructural, esto se vio en los niveles precisos de destrucción que tiene Battlefield 3. La tercera versión del motor ahora salió junto con Battlefield 4, que evoluciona sobre lo que se mostró en la versión anterior.

JUEGOS QUE USAN FROSTBITE:

SERIE BATTLEFIELD
NEED FOR SPEED: RIVALS
DRAGON AGE: INQUISITION
MIRROR'S EDGE 2



Unreal Engine

goodGAME UPDATE

PS4 toma la delantera

Tim Hornyak, PCWorld / Traducción: Redacción PCWorld

La Playstation 4 de Sony ha vendido más de 4 millones de unidades en diciembre, poniendo a este nuevo sistema en la cabeza de la actual guerra de consolas, anunció la empresa en Internacional CES 2014, a inicios del mes pasado.

"Cómo muchos de ustedes sabrán, recientemente introdujimos un pequeño producto llamado Playstation 4 a sus muchos fanáticos alrededor del mundo," dijo Andy House, presidente y CEO Sony Computer Entertainment.

"Rápidamente se convirtió en el lanzamiento más grande de una consola de la historia, vendiendo 2.1 millones de consolas en tan solo dos semanas. El día de hoy me complace anunciar que las ventas hasta el 28 de diciembre sobrepasan los 4.2 millones de unidades."

El anuncio fue hecho durante la presentación de Sony en CES, justo un día después de que Microsoft anunciara que las ventas de Xbox One a nivel mundial llegaron a 3 millones para finales de 2013.

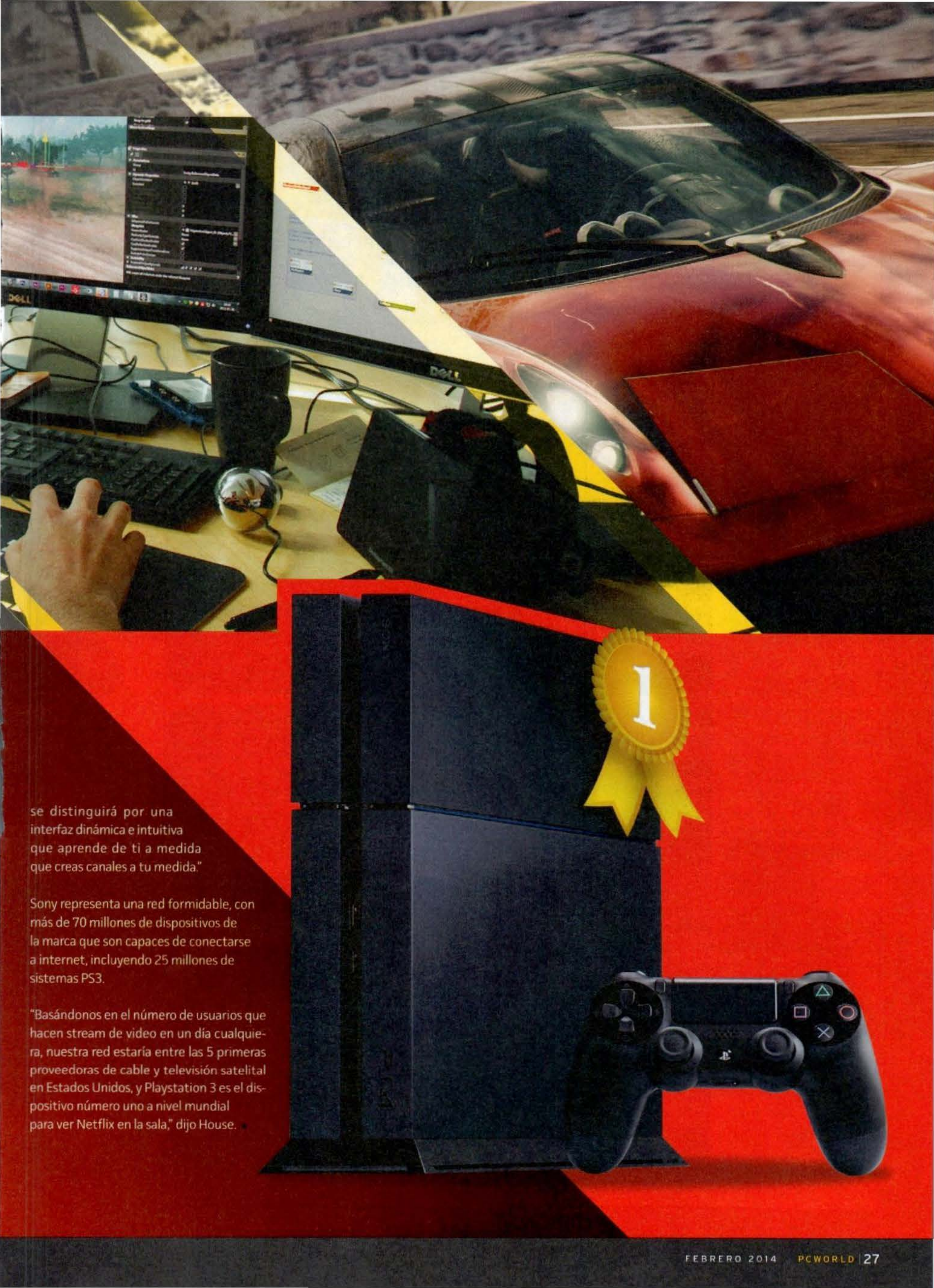
House también reveló que un nuevo servicio de streaming de juegos llamado "Playstation Now". Éste proveerá de contenido propio de la consola en dispositivos no dedicados a jugar, como smartphones y TVs, así como entregar acceso a títulos de generaciones previas de Playstation.

"Pronto, jugar tus títulos favoritos de PS3 en una tableta será una realidad," dijo House. Por primera vez se podrá jugar los mejores títulos de PS3, incluyendo el juego del año "The Last of Us" y otros en una TV Bravia o en una PS Vita, añadió.

Para hacer que el ver TV sea más personalizado y adaptable, Sony también empezará a probar un servicio de TV basado en la nube este año en Estados Unidos.

Se dieron pocos detales, pero el servicio combinará televisión en vivo con una amplia librería de contenido en demanda, con algunas características nuevas, como controles remotos que reconocen quién los toma, activando preferencias individuales, recomendaciones de compartición con amigos, así como canales personalizados entre dispositivos interconectados.

"La gente tendrá todas sus películas favoritas, shows de TV y programas de deportes disponibles desde una sola fuente," dijo House. "El servicio



se distinguirá por una interfaz dinámica e intuitiva que aprende de ti a medida que creas canales a tu medida."

Sony representa una red formidable, con más de 70 millones de dispositivos de la marca que son capaces de conectarse a internet, incluyendo 25 millones de sistemas PS3.

"Basándonos en el número de usuarios que hacen stream de video en un día cualquiera, nuestra red estaría entre las 5 primeras proveedoras de cable y televisión satelital en Estados Unidos, y Playstation 3 es el dispositivo número uno a nivel mundial para ver Netflix en la sala," dijo House.

Razer presenta una desktop modular y sencilla

Hayden Dingman, PCWorld / Traducción: PCWorld Ecuador



Durante CES, la reconocida marca de periféricos de PC para jugadores, Razer, presentó un concepto de PC de escritorio modular que lleva el nombre de "Project Christine". La idea detrás del concepto es la de tener una computadora completamente modular que permita que personas sin un amplio conocimiento técnico puedan manipular el hardware de la misma sin inconvenientes ni riesgos.

El diseño, similar a un árbol, trabaja con módulos que se conectan a una especie de tronco que serviría como una placa madre. Cada módulo lleva en su interior algún componente, como procesador, tarjeta gráfica, discos duros o de estado sólido, que simplemente se conectan directamente al tronco y que, gracias a la magia de la tecnología PCI Express, se sincronizan automáticamente.

El concepto que presenta "Project Christine" facilita de gran forma el mejorar una PC de escritorio. "Si se necesita más procesamiento gráfico o capacidad de almacenamiento simplemente se pueden cambiar los módulos que contienen estas piezas o agregar más que mejoren el rendimiento del sistema," según el anuncio de Razer.

"Los módulos conectados al tronco PCI Express pueden ser añadidos en cualquier orden o combinación, con capacidad de hasta 4 tarjetas de video en SLI, múltiples discos sólidos o tradicionales, I/O e incluso fuentes de poder, asegurando una máxima estabilidad del sistema," continuó Razer.

Cada módulo contiene un sistema de enfriamiento líquido auto contenido. El enfriamiento líquido mantiene al sistema silencioso (no hay más ventiladores ruidosos) y, según Razer, esto permite que estos componentes vengan con "overclock" de fábrica, es decir, con velocidades aumentadas por encima de sus especificaciones estándar, sin violar garantías y con total estabilidad.

Esto significa no más cables ni enredos, ni críticos momentos de miedo al momento de reemplazar o reparar una computadora.

Pero lo más importante es que no habrá necesidad de reemplazar una computadora entera cuando se busque mejorar un sistema. Razer clama que a medida que la tecnología avance, Project Christine también evolucionará junto con sus módulos. Mejorar un sistema será tan fácil como cambiar las pilas de un control remoto, solo en lugar de cambiar pilas puedes reemplazar fácilmente una tarjeta de video o un procesador.

"Este es el primer sistema para juegos que es capaz de mantenerse a la par con la tecnología y que permite a los usuarios nunca tener que comprar otro sistema o PC desde cero," dijo Min-Liang Tian, co-fundador, CEO y director creativo de Razer.

Y pese a que Razer no estuvo presente en la presentación de Valve y el anuncio de los 14 fabricantes de Steam Machines, la empresa no quiere quedarse fuera y anunció que Project Christine será capaz de trabajar con múltiples sistemas operativos, sugiriendo que podrá trabajar con SteamOS.





Pero no hay que adelantarse, si bien Project Christine suena como a un sueño hay cosas que considerar. La plataforma no es del todo abierta, puesto que ellos mismos (Razer) claman que "solo los más entusiastas y aguerridos tecnófilos han podido realmente tomar ventaja de la apertura de las PC, mejorando y cambiando libremente las partes de sus computadoras" debido a la complejidad del Hardware de la PC.

Eso es innegablemente cierto, pero aún está por verse si un sistema completamente cerrado como Project Christine es la respuesta correcta a este problema.

Project Christine se ve bien, y la promesa de tener la capacidad de mejoras constantes es una bella fantasía, pero esto solo resulta bajo las decisiones de Razer. Si Razer deja de lanzar nuevo hardware para la plataforma, te quedas con lo que tienes, sea mucho o poco, si adoptas el sistema.

Además de que en este caso solo Razer decide que hardware lanzará. Un problema de la idea del proyecto es que los que tengan pocos recursos no tendrán una amplia gama de donde elegir sus componentes, puesto que solo estarán disponibles las partes que Razer desee incluir en la plataforma.

Si el día de mañana sale a la venta la mejor tarjeta de video del mundo y quiero ponerla en mi sistema, puedo hacerlo. Reemplazo mi tarjeta anterior con la nueva, instalo un par de drivers (controladores) y puedo empezar ya a jugar juegos o a llenar hojas de Excel en la más alta definición si quiero.

Con Project Christine, uno está atorado hasta que Razer adapte esa tarjeta para la plataforma y la comercialice.

Razer dice que esto no será un problema. "la idea detrás del concepto es que los usuarios puedan personalizar lo que viene dentro. Cuando sea lanzado (el proyecto), los usuarios tendrán al alcance de sus manos a los mejores GPUs/CPUs en existencia," dijo Young Bae, Gerente Global de Proyectos de Sistemas para Razer en una declaración entregada a PCWorld.

Si eres de las personas que nunca han armado una computadora y que nunca lo hará (o tal vez eres usuario de Mac), seguramente esto no importe mucho. Seguramente no eres del tipo de gente que está pendiente de que tan abierta es una plataforma o que le interesen los más nuevos componentes. Probablemente solo necesitas una computadora poderosa que se pueda actualizar con facilidad.

Pero si eres de los que se preocupan por tener el control total de su hardware tendrás que esperar a ver si Project Christine abarca más fabricantes de hardware y si AMD y Nvidia deciden lanzar cada una de sus tarjetas y chips de forma estándar y además para Project Christine.

Y ¿Quién sabe? Esto es solo un concepto, por lo que tal vez nunca llegue a ser un producto final, pero aun así es uno de los diseños de escritorio más intrigantes que se ha visto en un buen tiempo. •

Shadow of Mordor nos llevará de vuelta a la Tierra Media



El universo mitológico de Tolkien tiene e inspira muchas historias más allá de Bilbo. En lo que se vino a conocer eventualmente como la Guerra del Anillo, existieron muchos más escenarios que solo las aventuras de los miembros de la Comunidad del Anillo.

Este es el caso del nuevo juego inspirado en estos hechos desconocidos, llamado "Middle Earth: Shadow of Mordor", que cuenta la historia de Talion, un guerrero que fue asesinado junto a su familia por el ejército de Sauron. A su muerte, un espíritu presiente su sed de venganza y lo trae de vuelta a la vida para que pueda luchar una vez más contra las huestes del Señor Oscuro.

Se ha revelado un trailer con jugabilidad que Monolith (desarrolladores del juego) llama de "nueva generación". El juego será de mundo abierto y busca que las acciones del jugador tengan consecuencias e impactos reales sobre el desarrollo del juego y de la jugabilidad general. La memoria y la historia tendrán un rol importante en las mecánicas del juego, puesto que enemigos importantes podrán recordar a Talion, aprender de su estilo de pelea e incluso desarrollar vínculos, resentimientos y vendettas personales contra el personaje principal. Al parecer, multiples encuentros con un mismo enemigo que evoluciona a medida que estos suceden será un aspecto importante para la jugabilidad.

La jugabilidad mostrada en el primer tráiler que está circulando por internet nos muestra muchas similitudes con la serie Assassin's Creed.

Gears of War encuentra una nueva casa



Microsoft ha asegurado de que Gears of War se mantenga como una franquicia exclusiva de Xbox al comprarla directamente de su estudio creador, Epic Games.

Esta venta incluye todos los derechos relacionados con la franquicia, esto incluye a todos los títulos existentes, que existan en algún futuro y toda la mercadería relacionada. También, como parte de la venta, el nuevo estudio de juegos de Microsoft, Black Tusk Studios, tomará la responsabilidad de desarrollar futuros juegos de Gears of War, que se seguirán produciendo con la tecnología de Unreal Engine.

En la noticia reportada por Kotaku y Gamespot también se menciona que Rod Fergusson, veterano en el desarrollo de la serie pasará a tomar "un rol clave de liderazgo en el estudio encargado"

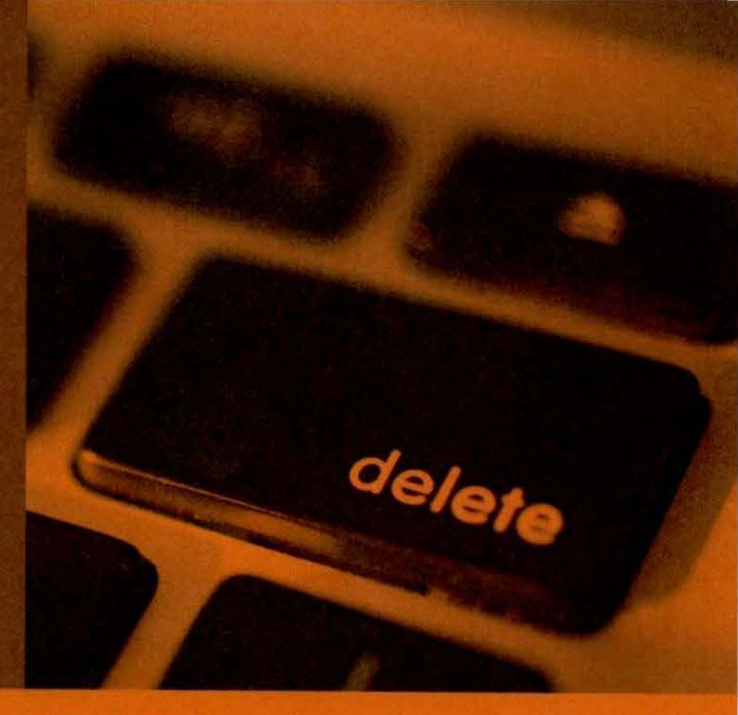
"Black Tusk ha reunido a un equipo de clase mundial con profunda experiencia y pasión por el género de 'shooters', y específicamente para la franquicia Gears of War," comentó Phil Spencer, ejecutivo de Microsoft Studios. "Estamos completamente seguros de que bajo el liderazgo de Hanno Lemke (director del Black Tusk), Rod Fergusson y los otros líderes del estudio, Black Tusk tiene los recursos para tomar en sus manos esta importante franquicia." No hubo ninguna mención de los detalles monetarios de la venta.

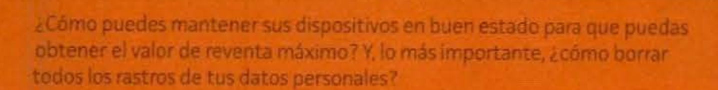
De igual manera se anunció que durante 2014 se conocerán los planes de Microsoft para el futuro de la serie.

ELIMINA LOS DATOS DE TU EQUIPO ANTES DE VENDERLO

Rick Broida, TechHive EE.UU. / Traducción: PCWorld en Español

Cada año, o cada semestre, nuevos y atractivos dispositivos salen al mercado, y de seguro, la perpectiva es adquirirlos para actualizar o renovar los equipos de la casa o la oficina. Pero ¿qué hacer con los equipos que ya tienes? En lugar de simplemente tirarlo en un cajón, muchos usuarios optan por venderlo, lo cual puede ayudar a sufragar el costo de material nuevo.




¿Cómo puedes mantener sus dispositivos en buen estado para que puedas obtener el valor de reventa máximo? Y, lo más importante, ¿cómo borrar todos los rastros de tus datos personales?

La buena noticia es que estas importantes preguntas no tienen respuestas complicadas. Con un poco de conocimientos, puedes conseguir fácilmente un interesante precio por tu equipo viejo y a la vez asegurarte de que esté tan vacío de información como el día que lo compraste.

PASO 1: ELIMINA TODA LA INFORMACIÓN

De seguro que cualquier computadora portátil, smartphone o tableta que posees contiene una gran cantidad de información acerca de ti. Los datos de tu dispositivo pueden incluir cualquier cosa, desde tu libreta de contactos hasta el ID de tu cuenta de Amazon e incluso de varios años de datos de información tributaria.

Sobra decir que no te gustaría que el nuevo propietario vea siquiera una pizca de estos datos, por lo que es importante borrar todo antes de hacer la venta. (Todas las siguientes instrucciones suponen que ya has respaldado los datos que deseas preservar).

Si estás vendiendo una tableta o un smartphone, esto es más fácil de lo que piensas.

En un viejo dispositivo Android, simplemente pulsa Menú, Configuración, Privacidad, Restablecer datos de fábrica.

Con una nueva versión de Android, puntea en Menú, Configuración, desplázate a la sección Personal, pulsa Copias de Seguridad y luego en Restaurar valores de fábrica.

En un dispositivo iOS, puntea en Configuración, General, desplázate hasta la parte inferior y punta en Reset. Por último, puntea en Borrar todos los contenidos y ajustes.

Las computadoras son un poco más complicadas. Una opción es volver a formatear el disco duro y reinstalar el sistema operativo, lo cual es genial si el sistema viene con discos de recuperación.

Si no hay una opción fácil para formatear/recuperar, puedes optar por la ruta manual: eliminar todas las carpetas personales, a continuación, desinstalar todos los programas que puedan contener datos privados, tales como Quicken, iTunes, y las aplicaciones de mensajería instantánea. Asegúrate de vaciar la Papelera de reciclaje o Papelera cuando hayas terminado.

En Windows, el siguiente paso es entrar en la configuración de la gestión de usuarios y crear un nuevo usuario con privilegios de administrador. Inicia sesión en la cuenta nueva y elimina la cuenta de usuario antigua (incluyendo la carpeta de inicio, si Windows te pregunta sobre ello). Por último, instala y ejecuta una utilidad como Eraser, que puede sobreescribir el espacio no utilizado en el disco duro y eliminar los datos antiguos para siempre. Sólo asegúrate de leer las instrucciones cuidadosamente para que no borres accidentalmente el disco entero.

PASO 2: PLANEA FUTURAS VENTAS

Es una locura imaginarlo, pero en algún punto del camino, tu nueva y brillante computadora portátil, tableta o smartphone terminará como tus equipos viejos. Cuando esto suceda, querrás venderlos al igual que lo estás haciendo con tus cosas viejas en estos momentos.

Con la debida anticipación, se puede garantizar el valor máximo de reventa en el futuro. Un consejo para los principiantes: obvien el labrado (en la superficie del equipo). Puede parecer una buena manera de personalizar un teléfono o tableta, pero eso desanimará a algunos posibles compradores y bajará el valor de comercialización. Si realmente quieres personalizar tu equipo, considera una carcasa que se pueda quitar limpiamente.

Si se trata de un teléfono o tableta, también se le debe aplicar un protector de pantalla para limitar los arañazos y reducir el riesgo de rotura si el dispositivo sufre una caída. Del mismo modo, minimiza el desgaste y otros signos de uso manteniéndolo siempre en una carcasa.

Por último, asegúrate de mantener todo lo que viene con el dispositivo: la caja, los accesorios e incluso el recibo, por si el comprador quiere el comprobante de compra para hacer válida la garantía. El objetivo final es hacer que tu equipo antiguo parezca tan nuevo como sea posible, porque así es como obtendrás el mejor retorno de tu inversión en la reventa. •

consejos

COMPRUEBA SI HAN INTENTADO HACKEAR TU MÁQUINA DESDE WINDOWS

Melanie Pinola, TechHive / Traducción: PCWorld Ecuador

Con todas las violaciones de la seguridad que estamos teniendo en estos días, no se pierde nada con estar atentos a cualquier actividad sospechosa. Tu cuenta de Microsoft – que lo enlaza casi todo pasando por SkyDrive, Outlook.com, las webapps de Office, Xbox, y posiblemente hasta su PC – viene con una herramienta que muestra si cualquiera usuario no autorizado intenta entrar en tu cuenta.

> Es muy parecida a la solución de "última actividad" de Google y Dropbox: Microsoft mantiene un registro de inicios de sesión correctos e incorrectos, intentos de contraseña incorrecta (y así sucesivamente), junto con la dirección IP, un mapa, y otros detalles del dispositivo desde el que se intenta el ataque. Basta con iniciar sesión en su cuenta de Microsoft y haga clic en el enlace "actividad reciente" en el menú de la izquierda para verlo.

Como se puede ver en el ejemplo, alguien en Rusia trató de entrar en esta cuenta, pero introduce la contraseña equivocada. El mapa me dice que se trata de alguien en Khabarovsk.

Debido a que es un dispositivo desconocido y en esta computadora se ha activado la autenticación de dos factores – algo que todos deberían hacer activar – el supuesto hacker no podría entrar sin mi otro dispositivo de autenticación.

El típico ejemplo de autenticación de dos factores es el ingreso de seguridad a sitios de banca en línea: cuando se detecta alguna actividad sospechosa, se envía un SMS al teléfono que esté registrado para que el usuario de la cuenta pueda verificar que es efectivamente quien está realizando la transacción.

Lo que preocupa en la imagen del ejemplo es si hubo un exitoso inicio de sesión desde una ubicación que no es conocida por el usuario de la computadora. Entonces, cuando tienes la seguridad de un ingreso exitoso desde una ubicación desconocida, puedes presionar el botón de "This wasn't me" ("No era yo") en esa página para notificar a Microsoft y recuperar tu cuenta. ▪

TRANSFORMA CUALQUIER HDTV EN UN SMART TV

PCWorld en Español

¿Pasaron las fiestas y no tienes un flamante Smart TV? ¡No importa! Convierte ese "obsoleto" HDTV que tienes en un atractivo televisor inteligente, y nosotros te enseñamos cómo hacerlo...

Los primeros HDTV eran estrictamente televisores de alta definición. Pero los modernos HDTV son esencialmente computadoras todo-en-uno que pueden ejecutar aplicaciones, acceder a la Web, manejar juegos y hacer toda clase de cosas geniales.

Si tienes un HDTV más antiguo sin ninguna función "Smart" (o inteligente), y no piensas comprar uno nuevo todavía, puede que te interesen estos dispositivos poco costosos que le agregan funciones inteligentes a tu equipo actual.

CAST AWAY

El dongle Chromecast de Google HDMI (USD35, en Estados Unidos) es una forma muy asequible de agregar algunas características útiles a un televisor. NO le agrega ninguna función inteligente a un HDTV en sí, pero después de que instales la app Chromecast en un dispositivo iOS o Android, podrás enviar contenido desde fuente de transmisión soportadas –Netflix, Hulu, YouTube, Pandora, Google Play Music & Movies, y varias otras– a un HDTV. También puedes enviar3contenido desde el navegador Google Chrome en una Mac o una computadora de Windows a un dispositivo Chromecast, si has instalado el plugin gratuito Google Cast.

El económico dongle Chromecaste HDMI de Google permite a los usuarios enviar contenido desde un dispositivo móvil o una PC que ejecute el navegador Google Chrome directamente a un HDTV.

Para configurarlo, simplemente enchúfalo a un puerto disponible HDMI en tu TV y luego enchufa el cable de alimentación del Chromecast. El cable de poder utiliza un conector estándar micro-USB, así que hasta podrías usar el puerto USB de tu televisor (si lo tiene) para brindar energía al Chromecast. Si no, puedes usar el adaptador de poder suministrado.

Selecciona la entrada de HDMI correcta
en tu televisor para ver lo que Chromecast está mostrando en pantalla, y ejecuta la app Chromecast en tu dispositivo móvil para completar la configuración.

El Chromecast mostrará cierta información de identificación en la pantalla que puedes necesitar para ingresar a la app, y la app escaneará buscando el dispositivo y te permitirá configurarlo con tu red inalámbrica.

Cuando la configuración esté completa, podrás transmitir contenido hacia tu televisor punteando en el botón Chromecast en una app soportada o en la ventana del navegador.

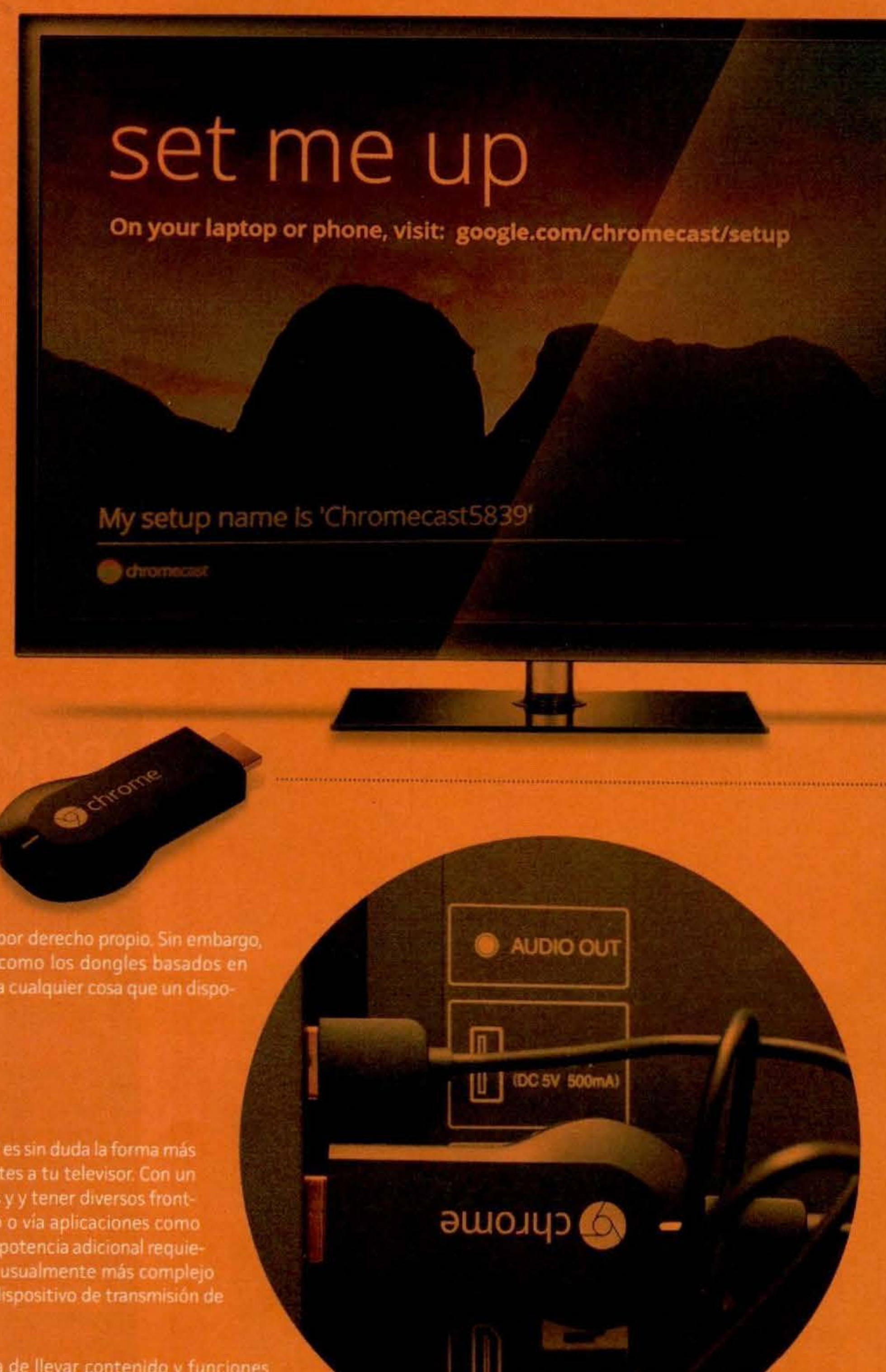
AL ESTILO DONGLE

En el siguiente nivel de los dispositivos sencillos como el Google Chromecast están los dongles HDMI basados en Android, como el Transmart CX-919 y la línea de productos "U" de Measy (U1A, U2A, y así sucesivamente). Estos dispositivos típicamente se venden por entre 60 y 100 dólares, dependiendo de sus especficaciones (los más equipados son más costosos).

El interior del dongle Transmart CX-919 HDMI es similar al de una tableta Android, pero sin pantalla. Conéctalo a una entrada HDMI en tu HDTV y esencialmente convierte tu televisor en una mini-PC all-in-one basada en Android.

Estos dongles cuentan con un hardware interno similar al de las tabletas y smartphones Android: tienen un SoCs basado en ARM adosado a una memoria, almacenamiento flash, y un controlador de red, y pueden ejecutar el sistema operativo Android.

Conecta el dispositivo en un puerto disponible HDMI en un HDTV y a la alimentación respectiva y, esencialmente, el dongle convertirá tu TV en una computadora all-in-one corriendo Android. Tendrás que enchufar un teclado y nouse en el dongle (o conectar dispositivos inalábricos vía Bluetooth) para completar la configuración y hacer clic en los íconos o ingresar texto. Cuando termines, tendrás acceso a todo lo que la Web y la tienda Google Play tienen para ofrecer.



Otras opciones en este rango de precios incluyen dispositivos como el Apple TV, Roku, y el Boxee Box, los cuales son grandes productos por derecho propio. Sin embargo, ellos no tienen acceso a muchas aplicaciones como los dongles basados en Android, los cuales pueden acceder virtualmente a cualquier cosa que un dispositivo móvil Android puede.

AL MÁXIMO

Conectar una PC Home Theater (HTPC) a tu HDTV es sin duda la forma más flexible y potente de agregar funciones inteligentes a tu televisor. Con un HTPC, puedes ejecutar varios sistemas operativos y y tener diversos front-ends y acceder a contenido disponible en la Web o vía aplicaciones como Netflix y Hulu. Sin embargo, toda esa flexibilidad y potencia adicional requiere una inversión más grande, y usar una HTPC es usualmente más complejo que usar un dongle de propósito específico o un dispositivo de transmisión de medios.

Las PC Home Theater son una excelente manera de llevar contenido y funciones inteligentes a un HDTV, pero son la solución más compleja y costosa.

Los HTPC están disponibles en muchas formas y tamaños, en un amplio rango de precios. Los amantes de la electrónica pueden configurar un HTPC a su gusto, pero compañías como Zotac y ASRock también ofrecen sistemas más pequeños diseñados para usar en ambientes de cine en casa.

Conectar un HTPC a un HDTV usualmente no implica sino enchufar un cable HDMI a una entrada disponible en el televisor, pero el arreglo de software, el contenido de los portales, los front-end de HTPC, y las opciones de reproductor disponibles hacen imposible abordar todos esos aspectos. SBMC y Plex son los favoritos entre los entusiastas del HTPC, pero también están disponibles toneladas de apps independientes. •

CÓMO MUDARSE A UNA NUEVA PC

Lincoln Spector, PCWorld EE.UU. / Traducción: PCWorld en Español

Uno de nuestros lectores adquirió una nueva máquina, y nos preguntó si debía transferir todo a su nueva portátil mediante la clonación del disco duro de su viejo computador. No, esa no es la forma. Siga leyendo para saber cómo mudarse al adquirir una nueva PC.



Recomiendo fuertemente no hacer una clonación de la unidad de un PC antiguo a uno nuevo. Trae todos los viejos problemas de la máquina vieja a una nueva. Es más, se crean más problemas, ya que cada instalación de Windows se adapta al hardware particular en el que está instalado.

Por último, tendrá la misma licencia de Windows ejecutándose en dos equipos (y a Microsoft no le gusta eso), mientras que que no usa la licencia que pagó cuando lo compró el nuevo PC.

Siento decir esto, pero debe tomarse el tiempo de mover todo apropiadamente. He aquí cómo:

En primer lugar, debe incluir el nuevo equipo a su red. Y no sólo a Internet. Los dos equipos deben poder compartir archivos. No, no es una necesidad absoluta, pero hace las cosas mucho más fácil.

A continuación, instale todos los programas en el nuevo PC - o por lo menos todos los que quieren mantener. Los programas que requieren la activación puede causar un problema (y sí, habrían causado problemas si clonaba el disco), pero por lo general no es gran cosa.

Por lo general, los desarrolladores le permitirán utilizar su software protegido en dos equipos por un período de tiempo limitado. Después de desinstalar el programa en el PC antiguo, debe tener poco o ningún problema para activarlo en el nuevo.

Cuando todo está instalado, mueva los datos a través de la red. Puede simplemente arrastrar y soltar el contenido de las bibliotecas de un ordenador a otro a través de carpetas compartidas en la red.

Pero si no estás seguro dónde debe ir todo, utiliza Windows Easy Transfer, que viene con Windows 8 (que asumo vino con su nuevo equipo). En el nuevo equipo, en la barra de búsqueda de Windows, escriba "transferencia", seleccione Windows Easy Transfer, y siga el asistente.

Mantenga su computadora vieja por un par de meses, sólo para asegurarse de que no has perdido ningún archivo importante.

SEIS PREGUNTAS ANTES DE ROOTEAR TU ANDROID

Brent Rose, PCWorld EE.UU. / Traducción: PCWorld en Español

Crear una "raíz" ["root"] en su teléfono Android, es decir, darse usted acceso "raíz" o de administrador al SO del dispositivo, o rootearlo como se dice en la calle, desatará todo el potencial de su teléfono. Con esto podrías así mejorar la duración de la batería, aumentar el desempeño, tener más opciones de personalización y más.

Sin embargo, el proceso en sí es diferente de un teléfono a otro y los métodos para crear un usuario "raíz" mejoran constantemente, así que no podemos explicarle cómo hacerlo en este artículo, ya que el proceso estaría obsoleto para cuando usted lea esto. En su lugar, vamos a contestar algunas de las preguntas de los lectores y le indicaremos la dirección correcta.

1. ¿NO ES ILEGAL CREAR UNA "RAÍZ" EN MI TELÉFONO?

En la mayoría de los países no lo es. Pero tu terminal puede estar atado al contrato con tu operador móvil, y rootearlo podría conllevar a penalidades. Lo mejor es que te averigues bien en qué condición legal y de contrato estás en tu país.

CÓMO ENCONTRAR TODO EN WINDOWS 8.1

Tony Bradley, PC World (EE.UU.)

Es inevitable que la actualización a una nueva versión de un sistema operativo o aplicación venga con una nueva curva de aprendizaje. Con Windows 8.1, sin embargo -y su predecesor Windows 8- la curva es pronunciada, y solo encontrar herramientas y funciones simples puede ser un desafío.

Windows 8 no es solo una nueva versión de Windows, es un sistema operativo completamente diferente en muchos sentidos, con sus propias características y convenciones que pueden confundir incluso a los usuarios más acérrimos de Windows. Bajo el capó, la mayoría de las herramientas familiares de Windows todavía están ahí, pero están enterradas en lugares extraños donde no pueden ser fácilmente localizadas, sobre todo cuando Microsoft quitó el codiciado botón Inicio.

Cuando Microsoft lanzó Windows 8.1, resolvió gran parte del dilema al traer de vuelta el concepto del botón Inicio. No es idéntico en cualquier forma o función a su predecesor, pero

2. ¿VALE LA PENA CREAR UNA RAÍZ EN MI TELÉFONO?

En mi opinión, sí. Mi teléfono es más rápido que nunca, la batería dura más y tengo toda clase de funciones nuevas, entre ellas conexiones inalámbricas gratuitas y widgets en la barra de notificación. Crear una raíz en su teléfono es un proceso bastante rápido, aunque la complejidad depende de su situación específica. Una vez que haya creado el usuario raíz, puede comenzar a instalar aplicaciones e incluso la memoria de lectura solamente (ROM) de Android que aprovechará las nuevas capacidades de su teléfono.

3. ¿NO SERÁ DIFÍCIL CREAR UNA RAÍZ EN MI TELÉFONO?

Depende del modelo de teléfono que usted tenga. En muchos teléfonos el proceso es increíblemente fácil: Google Play Store tiene aplicaciones como Universal 1-Click, o Z4root que crearán sin riesgo una raíz en su teléfono con un solo clic. Los propietarios de los teléfonos fabricados por HTC también pueden usar Unrevoked3 (www.unrevoked.com) para crear una raíz en sus teléfonos. Asimismo HTC ofrece una herramienta oficial para liberar el boot, con esto tendría la mitad del trabajo hecho. Si no está seguro de cuál herramienta debería usar, escriba "root [nombre de su teléfono]" en Google y vea lo que sale; si ve varias opciones, vaya a los foros específicos del dispositivo en xda-developers.com para comprobar lo que otras personas han probado y lo que funciona.

La creación de una raíz difiere no sólo según su teléfono, sino según la versión de Android que el teléfono tiene; por lo tanto, compruebe que la herramienta que está considerando para crear la raíz sea compatible con su teléfono. Investigue un poco para ver lo que su instalación necesita, lea algunas guías y convénzase de que no tendrá problemas haciéndolo usted mismo.

4. ¿CORRO EL RIESGO DE CONVERTIR MI TELÉFONO EN UN LADRILLO?

Usted se refiere a la idea de que si trata de modificar el acceso por raíz, echará a perder el teléfono tanto que quedará totalmente inservible. Es posible, pero improbable. Es posible que tenga que conectar el teléfono a su computadora y revisar algunos datos, pero si hace sus investigaciones, casi siempre podrá encontrar una manera de restaurar el teléfono a su estado original. Simplemente, asegúrese de que la batería esté cargada antes de instalar un SO nuevo o de cambiar la ROM, o podría acabar con un SO a medio instalar, que es muy difícil de solucionar.

5. SI CREO UNA RAÍZ EN MI TELÉFONO, ¿TENDRÉ ACCESO A LA ASISTENCIA AL CLIENTE?

No, y también es muy probable que invalide su garantía. Pero otros lugares ofrecen ayuda. En dos de ellos, el foro CyanogenMod (forum.cyanogenmod.com) y el foro XDA Developers (forum.xda-developers.com), probablemente encontrará las respuestas que necesita y siempre puede comenzar un nuevo hilo con su pregunta. Si piensa que realmente echó a perder las cosas y que necesita ayuda inmediata, muchos canales de Internet Relay Chat se especializan en asistir a quienes crean raíces (baje un cliente de IRC a su computadora y diríjase a irc.freenode.net, donde los canales #android y #android-root son especialmente útiles).

6. ¿SE PUEDE RECALENTAR Y ESTALLAR MI TELÉFONO?

Un incentivo importante para crear una raíz en su teléfono es la posibilidad de acelerar su procesador para obtener más velocidad (o decelerarlo y extender la duración de la batería). Pero cuando usted acelera su procesador, éste se calentará más. Si empuja su teléfono demasiado lejos y no prepara condiciones de resguardo (una temperatura máxima permisible en la herramienta de aceleración del reloj), entonces podría quemar su procesador. Sin embargo, es muy fácil establecer umbrales de seguridad para impedirlo. SetCPU (find.pcworld.com/71833), por ejemplo, le permite establecer diversos perfiles. Yo tengo un perfil que demora mi procesador considerablemente si la temperatura del mismo alcanza 40 grados centígrados, y funciona perfectamente.

proporciona un acceso sencillo a una amplia variedad de herramientas y funciones comunes.

Sin embargo, le sugiero que se olvide del botón Inicio. La forma más sencilla de encontrar algo en Windows 8 o Windows 8.1 es la búsqueda Charm.

Digamos que quiere encontrar una aplicación que no ha depositado como un título en la pantalla de inicio de Windows 8. Puede pulsar en la flecha en la parte inferior izquierda de la pantalla para levantar la lista completa de aplicaciones.

Están ordenadas alfabéticamente por el nombre, pero también puede poner la flecha al lado de la palabra Apps en la parte superior izquierda para mostrar una lista desplegable con opciones para ordenar las aplicaciones por categoría, más utilizadas, o la fecha de instalación.

¿Quién tiene tiempo para eso? Solo tiene que abrir la barra Charms, tocar el icono de búsqueda en la parte superior y comenzar a escribir el nombre de lo que sea que esté buscando. A medida que escribe, Windows 8.1 le presenta los resultados. En mi experiencia, la mayoría de las aplicaciones o herramientas se pueden encontrar dentro de las primeras tres o cuatro letras.

Si ha usado Windows bastante tiempo, probablemente esté familiarizado con el panel de control y las herramientas disponibles que aparecen allí. Puede hacer clic en el botón Inicio en Windows 8.1, seleccione Panel de control y, a continuación, navegue a través de las opciones para encontrar la que está buscando. O bien, puede abrir la búsqueda de Charm y simplemente escribir "user" o "mou" para saltar rápidamente directamente a las cuentas de usuario o configuración del mouse.

Con Windows 8.1, Microsoft cambió 'Buscar' por 'Smart Search' o 'Búsqueda inteligente'. Cuando se escribe una consulta en Charm y pulsa Enter, Windows 8.1 ofrece resultados de búsqueda integrales que incluyen aplicaciones, archivos, información de SkyDrive, Bing resultados de la búsqueda web, e incluso fotos, música, y video relacionado con el término de búsqueda.

Independientemente de la forma que elija para ordenar las aplicaciones, todavía tiene que tamizar a través de ellas para encontrar la que está buscando.

Dependiendo del número de aplicaciones que ha instalado en su PC con Windows 8.1, puede ser simple, o podría ser una tarea tediosa y de enormes proporciones.

Este concepto no es aplicable solo a Windows 8.1. La función de búsqueda de Spotlight en Mac OS X y la función de búsqueda en iOS proporcionan una función de búsqueda universal similar. También hay herramientas de terceros como X1 Search que puede casi instantáneamente buscar todos los archivos y el contenido no importa dónde lo tenga guardado.

Abrace la búsqueda Charm en Windows 8.1. Es su mejor amiga, y la forma más conveniente y eficiente para encontrar cualquier cosa que necesite.


International
CES®
2014

El primer mes de cada año, el mundo de la tecnología centra su atención en Las Vegas. CES, la cita tecnológica mundial por antonomasia, volvió a sorprender con la vanguardia de la innovación.

Del 7 al 10 de enero, 20.000 nuevos productos y servicios tecnológicos fueron develados; más de 3.200 empresas expositoras, con aproximadamente 35.000 profesionales, se encargaron de recibir a 150.000 visitantes.

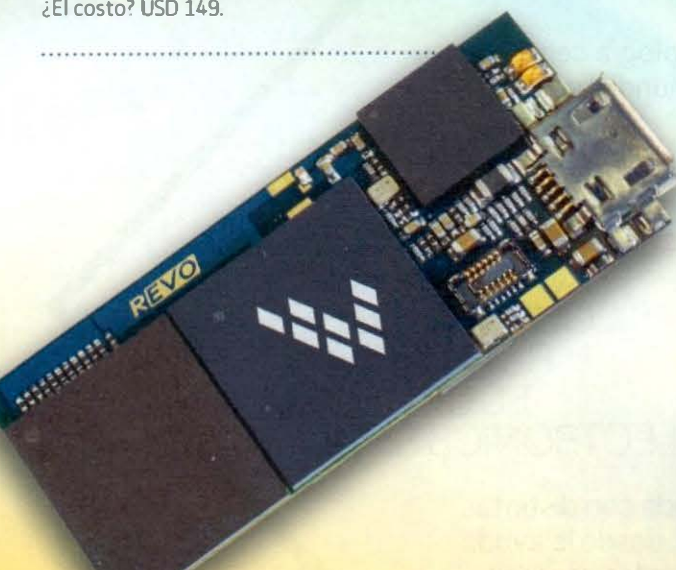
Una de las claras tendencias de este año la marcaron los 'wearables', la tecnología fusionada con distintas prendas de vestir para diversas funcionalidades, desde la ayuda visual hasta el monitoreo de las funciones vitales de los usuarios.

LES INVITAMOS, EN ESTA OCASIÓN, A REALIZAR UN RECORRIDO POR LOS PRODUCTOS QUE MÁS SE DESTACARON ESTE AÑO EN EL CONSUMER ELECTRONICS SHOW.

WEARABLES

La base para cualquier wearable

Freescale Warp es prácticamente una computadora del tamaño de una moneda de 10 centavos, lista para todos aquellos deseosos de construir su propio dispositivo 'wearable'. Algo similar, al menos en concepto, al ya famoso Raspberry Pi. La Warp (Wearable Reference Platform) ha sido diseñada para desarrollar, probar y hacer prototipos de todo aquello a lo que se le pueda anteponer la palabra 'smart': relojes, lentes, podómetros, marcapasos, etc.
¿El costo? USD 149.



MoveEYE



Este aparato fue presentado por primera vez en una conferencia de IDG en octubre de 2012 como un par de lentes que permitían manipular una serie de íconos bidimensionales, ventanas e imágenes de una pantalla como si estuvieran flotando en el aire. En esta ocasión Tarsier, la compañía responsable de este dispositivo, ha mostrado una mejorada interfaz para lograr una experiencia inmersiva en 3D. Los lentes tienen incorporadas dos cámaras estereoscópicas, sensores que detectan los movimientos oculares del usuario, y Wi-Fi para comunicarse con un centro de medios. Al tomar la perspectiva del usuario (al contrario de, por ejemplo, Kinect de Microsoft), MoveEye es muy preciso al capturar movimientos de las manos y de los dedos, mediante sus propios algoritmos y software.

Peeble Steel, el smartwatch de acero



Peeble fue la pionera en la categoría todavía naciente de los 'relojes inteligentes'. En esta ocasión se reveló el Peeble Steel, un smartwatch más delgado y ligeramente más pequeño que los presentados antes por la compañía. Se anunció además la creación de una tienda de aplicaciones para el reloj, con apps en categorías como juegos, notificaciones, herramientas, cuidado personal, etc. Este reloj viene con correas de metal o cuero, y puede comunicarse con dispositivos iOS o Android por medio de Bluetooth. Para hacer la pantalla de papel electrónico del reloj, en este modelo se ha incorporado Gorilla Glass, de Corning (el mismo disponible en celulares como el iPhone), además de un cuerpo de acero inoxidable. El costo será de USD 249.



Edison, el chip de Intel para los 'wearables'

Intel dio a conocer su procesador para la tecnología 'vestible'. Su placa base es del tamaño de una tarjeta SD, y es energizado por un procesador Quark de bajo poder, y permite conectividad inalámbrica mediante Wi-Fi y Bluetooth. Durante el CES, este procesador se lució como parte de la línea de productos Mimo Baby, dedicada a realizar ropa para bebé que permite monitorear en nivel de actividad, la temperatura corporal, la temperatura y los latidos del corazón de los recién nacidos. Este chip estará disponible en julio de este año para desarrolladores. No se ha anunciado el precio todavía.

GLASSUP: e-mails y SMS directo a los lentes

La idea es en principio sencilla, pero aparentemente difícil de ejecutar. Los lentes GlassUp se conectan vía Bluetooth con el teléfono móvil, y una aplicación instalada en el smartphone permite desplegar en el lente de los anteojos los correos electrónicos o mensajes de texto recibidos mediante un proyector incorporado. Esa es una de las diferencias con Google Glass, dispositivo que incorpora su propia mini pantalla en lugar de usar el lente como pantalla. Los críticos de tecnología han tenido reacciones mixtas con el uso de este aparato durante las pruebas realizadas durante el CES. El dispositivo estará disponible a mediados del 2014, a un precio de USD 399. Por otra parte, GlassUp funciona solo con la cercanía del teléfono móvil del usuario; si este olvida el teléfono, pues llevará puestos un par de lentes costosos que no corregirán necesariamente su campo visual de ninguna forma.





VieVu LE3, la cámara para llevar en la ropa

Pensada para quienes se encargan de precautelar la seguridad y el orden público, esta cámara puede grabar video en alta definición o en definición estándar. Usando el formato de compresión de video H.264 y con un espacio de almacenamiento interno de 16 GB, este dispositivo puede grabar hasta 5 horas de video y almacenar hasta 12 horas de video. La cubierta del lente es deslizable, y también funciona como botón de encendido y apagado de la cámara. Es a prueba de agua, y pesa 2.8 onzas. Su costo es de USD 899, en el que se incluye el sistema de manejo de archivos Veripatrol.

PORTÁTILES,



Una computadora, dos sistemas operativos

Al parecer, mientras más funciones tiene, más largo es el nombre del dispositivo. La ASUS Transformer Book Trio TX201LA asegura ser 'la primera laptop híbrida 3 en 1 de 11.6 pulgadas con sistema operativo dual Windows 8/Android potenciada por un procesador Intel Core i7 de cuarta generación'. Con una pantalla de 1920 por 1080, esta máquina corre Windows 8 en su procesador Core, mientras que un procesador Intel Atom se encarga del procesamiento de Android y sus aplicaciones. La idea de combinar los dos sistemas operativos en una sola pantalla parece innovadora. La pregunta es ¿cuántas personas utilizarían realmente esta funcionalidad para su trabajo en un dispositivo? Por cierto, este dispositivo fue ganador de uno de los premios a la innovación en el CES 2014.

Puedes ingresar a http://bit.ly/ASUStransf para conocer más de este dispositivo.





El asistente autónomo para dispositivos móviles

La compañía Nuance presentó una expansión de su Dragon Mobile Assistant. TrueSmart, un reloj de pulsera basado en Android, permite tener algunas funcionalidades que lo convierten en un smartwatch. El usuario puede simplemente hablar al reloj, y este transforma las palabras en comandos que le permiten realizar llamadas, mandar correos electrónicos, enviar mensajes de texto, administrar la agenda, navegar por internet y más. Este dispositivo se diferencia de muchos otros de su especie en el hecho de que puede hacer todo esto sin necesidad de conectarse a un Smartphone para hacerlo; puede hacer llamadas celulares y establecer conexiones Wi-Fi por sí solo.

SMARTPHONES Y TABLETAS

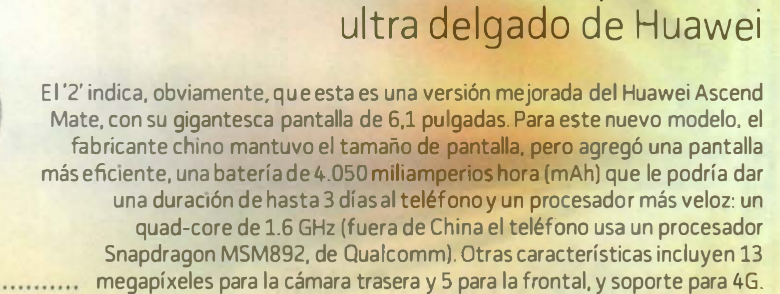


HP presenta una 'LapTab'

La compañía asegura que la HP Pro X2 410 es una laptop con Windows 8.1 que es también, al ser desmontada del teclado, una tableta. Que es de hecho lo que el ecosistema de Windows ha estado tratando de vender por ya casi un año. Tal vez HP ha notado que el paso a 8.1 trae tantas mejoras que impulsará a muchos usuarios a hacer algo que no han hecho hasta ahora: comprar el sistema operativo. El dispositivo tiene una pantalla de 11,6 pulgadas, con una resolución de 1366 por 768 pixeles, más de 12 horas de batería, una cámara frontal de 2 megapíxeles y una cámara trasera. El teclado incorpora también una batería, además de puestos USB y HDMI. El precio estimado para su lanzamiento en este año será de USD 900.

Toshiba Tecra y Satellite: laptops Ultra HD 4K

Ascend Mate 2, el nuevo ultra delgado de Huawei



El '2' indica, obviamente, que esta es una versión mejorada del Huawei Ascend Mate, con su gigantesca pantalla de 6,1 pulgadas. Para este nuevo modelo, el fabricante chino mantuvo el tamaño de pantalla, pero agregó una pantalla más eficiente, una batería de 4.050 miliamperios hora (mAh) que le podría dar una duración de hasta 3 días al teléfono y un procesador más veloz: un quad-core de 1.6 GHz (fuera de China el teléfono usa un procesador Snapdragon MSM892, de Qualcomm). Otras características incluyen 13 megapíxeles para la cámara trasera y 5 para la frontal, y soporte para 4G.



Toshiba Chromebook

Toshiba decidió saltar a la gran piscina de las Chromebook con un gran chapuzón; la primera de sus computadoras en usar Chrome OS tiene una pantalla de 13 pulgadas - inusualmente grande para las tradicionales Chromebooks- con una resolución de 1366 por 768 píxeles. El grosor del dispositivo es de 0,8 pulgadas, y pesa 3,3 libras. Tiene un procesador Intel Celeron, 2 Gigabytes de RAM, un disco duro de estado sólido de 16 Gigabytes, 2 puertos USB 3.0, un



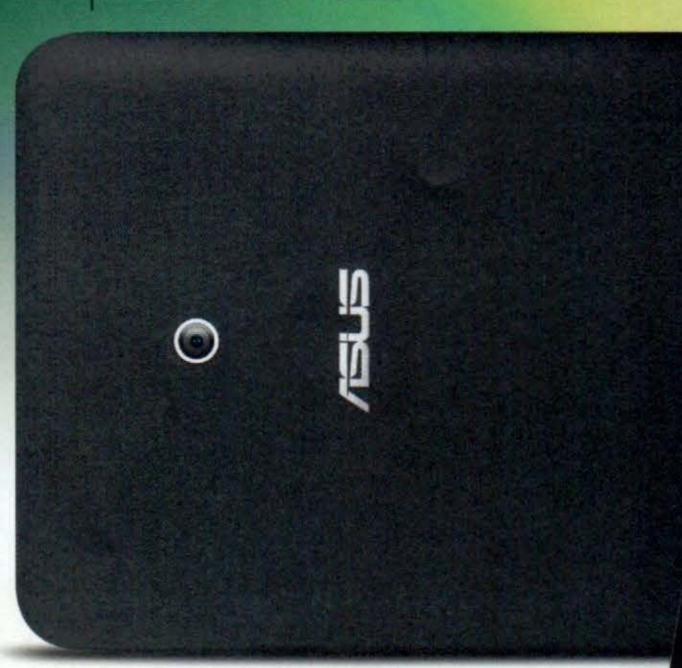
La compañía reveló dos computadores portátiles capaces de brindar Ultra Alta Definición en sus pantallas de 15,6 pulgadas. Ambos modelos tienen una resolución de 3.840 por 2.160 pixeles. El computador Tecra W50, denominado la 'estación de trabajo móvil' apunta a profesionales enfocados en el diseño 3D, mientras que la Satellite P50t se presenta como la alternativa para fotógrafos, diseñadores gráficos y entusiastas de las películas en definición 4K. La Tecra pesa menos de 6 libras, y trabaja con un procesador NVIDIA Quadro K2100M con 2 GB dedicados a video. Por su parte, la Satellite viene con una pantalla táctil. Ambas utilizan procesadores Intel Core de cuarta generación; si bien no se anunció los precios de este computador hasta el cierre de esta edición, sí se dijo que estarían disponibles a mediados del 2014.

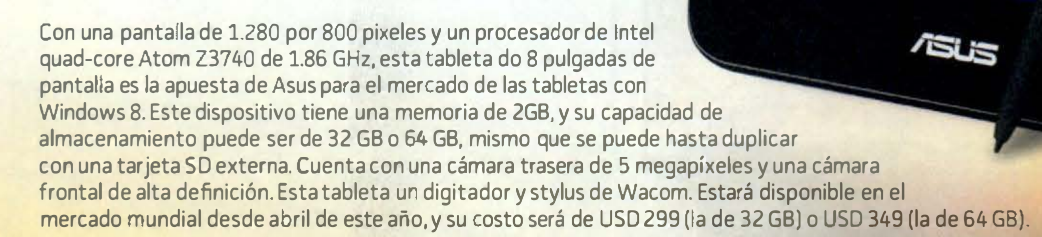
Las nuevas tabletas Galaxy

Tres diferentes tamaños de pantalla fueron develados en el CES para la Galaxy TabPro, que ahora viene en modelos de 8.4, 10.1 y 12.1 pulgadas, además de la NotePro, con 12.2 pulgadas. La principal diferencia: la NotePro trabaja con un S-Pen, mientras que los modelos TabPro no lo hacen. Estos dispositivos vienen con la última versión de Android (4.4. o KitKat). Se anunció que estarán disponibles para el primer trimestre del 2014, pero no se anunció los precios.

puerto HDMI y posibilidad de conectividad por Bluetooth y Wi-Fi. Por cierto, también incluye 100 Gigabytes de almacenamiento en Google Drive. Según los fabricantes, la batería tendrá una autonomía de hasta 9 horas. Esta máquina verá la luz en febrero, y saldrá con un precio de USD 280.

VivoTab Note 8, la apuesta de Asus





Con una pantalla de 1.280 por 800 pixeles y un procesador de Intel quad-core Atom Z3740 de 1.86 GHz, esta tableta do 8 pulgadas de pantalla es la apuesta de Asus para el mercado de las tabletas con Windows 8. Este dispositivo tiene una memoria de 2GB, y su capacidad de almacenamiento puede ser de 32 GB o 64 GB, mismo que se puede hasta duplicar con una tarjeta SD externa. Cuenta con una cámara trasera de 5 megapíxeles y una cámara frontal de alta definición. Esta tableta un digitador y stylus de Wacom. Estará disponible en el mercado mundial desde abril de este año, y su costo será de USD 299 (la de 32 GB) o USD 349 (la de 64 GB).

CÁMARAS

F201 Camcorder para el auto, de VistaQuest (licenciada para HP)

Esta videocámara para auto se monta fácilmente en el parabrisas para grabar de forma continua el camino por delante o detrás del conductor, con una lente de 120 grados. Incluye un sensor de colisión de emergencia que almacena y bloquea vídeo cuando detecta una colisión. Posee un sensor de movimiento que activa la cámara cuando detecta a alguien husmeando fuera del auto. Su GPS incorporado permite hacer seguimiento de la cámara (y el auto), y puede alertar al conductor cuando un radar de la policía está cerca. Puede ser adquirido en línea a través de la web de HP (http://bit.ly/HP-f201cam) por USD 150.



Socialmatic, la nueva cara de Polaroid

Polaroid se mantiene en el mercado después de años con su característica de fotos impresas al instante. En esta ocasión la compañía presentó su Socialmatic, una cámara con sistema operativo basado en Android. Además de tener una cámara de 14 megapíxeles, esta cámara permite imprimir al instante las fotos que se desee desde el mismo dispositivo con papel Zink (Zero Ink), que permite imprimir las fotos sin tinta, sino por varios micro cristales de color que se encuentran incrustados en el papel. Se espera su salida al mercado para mediados de este año. Tiene conectividad Wi-Fi para poder compartir y socializar las fotos al instante - de ahí su nombre.

ACCESORIOS



1 Terabyte de almacenamiento para Mac... ¡Y sin cables!

LaCie, una unidad dela compañía SeaGate, considera que un usuario de un teléfono móvil va a necesitar más de 1.000 Gigabytes para su almacenamiento. Es por esto que han creado el Fuel, un disco duro inalámbrico, a un costo de USD 199. En él se pueden almacenar cerca de 500 películas o miles de fotos, canciones o documentos. Este disco tiene un módulo de Wi.Fi integrado, lo que hace que también pueda servir como ruteador para una red inalámbrica. Al disco se puede acceder bien desde dispositivos iOS o a través de un cable USB 3.0 desde una MAC. La batería de este disco puede durar hasta 10 horas en una sola carga. Y una cosa más... ¡Es compatible con AirPlay!

Un cargador de celulares inalámbrico

Piense en este dispositivo como una pequeña estera electrónica que se puede enrollar, y que permite cargar teléfonos celulares con solo colocarlos encima gracias a su batería de 5.000 miliamperios hora (mAh). Fabricado por Kirk H&J Coorporation, este dispositivo no emite radiaciones y permite realizar cargas rápidas a los teléfonos celulares. Solo recarga celulares que son compatibles, pero los reconoce tan pronto como son colocados encima. Como si fuera poco, al enrollarse, este cargador también funciona como una práctica linterna LED.

Para cargar el celular, un reactor de hidrógeno

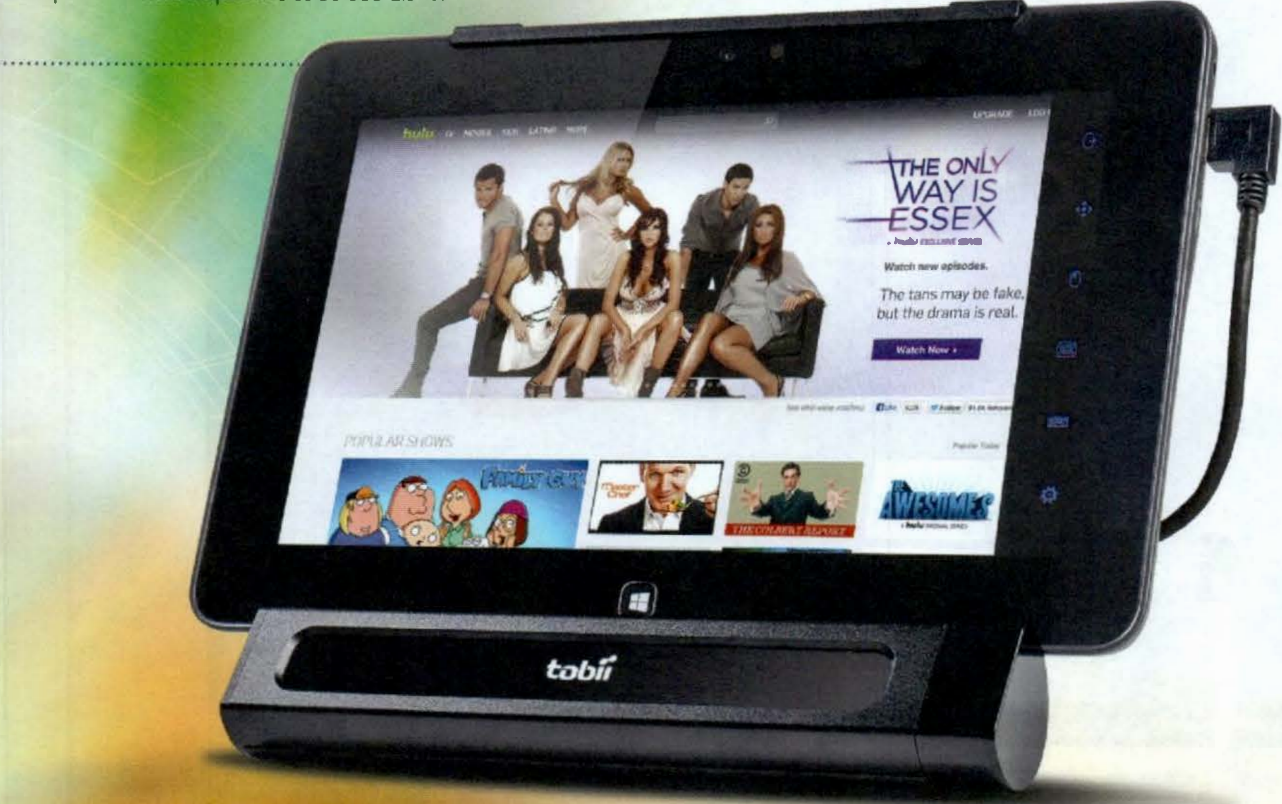
La compañía Brunton está convencida de que nada más 'geek' que un dispositivo que grita 'ciencia' a primera vista. Por eso presentaron un Reactor de Hidrógeno, que terminó siendo ganador de uno de los Premios a la Innovación del CES. Con un cilindro de hidrógeno como combustible (de costo aproximado de USD 20), este reactor toma oxígeno del aire y produce una reacción química con el hidrógeno que produce electricidad, misma que es dirigida mediante un puerto USB integrado a cualquier dispositivo que se conecte del otro lado: teléfonos, tabletas, consolas portátiles, entre otros dispositivos. El costo de este aparato será de USD 170.





EyeMobile permite manejar Windows 8 con los ojos

Este dispositivo de Tobii Technology consiste en un sensor infrarrojo de ojos insertado en una base liviana, sobre la que se puede colocar una tableta con sistema operativo Windows 8. Su software crea una capa por encima de la interfaz de Windows, sobre la que se equiparan los movimientos y gestos de la mirada con los tradicionales toques de dedo sobre la pantalla. El resultado: interacción de manos libres con la pantalla táctil de la tableta Windows. Este aparato usa la versión 2.5.0 del software de interacción Tobii Gaze, que añade el soporte para Windows 8.1. El precio de este dispositivo es de USD 2.345.



Proyector y Ruteador, 2 en 1

ZTE combina las características de un mini proyector de imágenes con las de un ruteador portátil en este dispositivo. Con dimensiones de 12 cm X 12 cm X 2,7 cm, y basado en Android, este dispositivo soporta hasta 8 conexiones simultáneas vía Wi-Fi. Tiene un puerto HDMI, Bluetooth y un par de audífonos, además de un puesto USB al que se le puede conectar un teléfono celular o un mini ruteador de bolsillo para recibir señal de internet móvil y repartirla a otros dispositivos. Tiene una pantalla táctil de 4 pulgadas y resolución de 800 X 480 pixeles. No se anunció el precio de este dispositivo, pero se dijo que saldrá al mercado en algún punto del 2014.

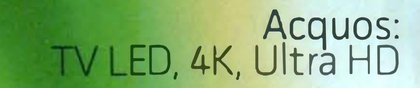


Micro proyector HD LED

Fabricado por BOXi, el Elmo T-200 es un proyector pequeño y ligero, pero bastante potente. Mide 10,16 cm por 15,24 cm y pesa 10,6 onzas, pero tiene una resolución de 1.280 X 800, y un brillo de 150 lúmenes, entregado por una lámpara LED de larga duración, lo que le permite proyectar imágenes nítidas de hasta 172 cm de diagonal. Tiene un puerto HDMI, un parlante monoaural y una salida mini para estéreo para poder exportar el sonido hacia parlantes externos o audífonos.

Su precio es de USD 429 y no tiene puerto USB o ranura para tarjetas SD.

TV



Amantes de los pixeles, regocíjense. Sharp es solo uno de los fabricantes que anunció televisores HD en el CES. Sharp ofrecerá 4 clases distintas de HDTV, pero el Acquos 4K Ultra HD es el Everest de los modelos Sharp, disponible en pantallas de 60 y 70 pulgadas, con precios de USD 5.000 y 6.000. Ambos modelos incluyen el software para TV SmartCentral 3, y tienen una resolución de 2160p, cuatro puertos HDMI y 3D activo. Las características completas de esta nueva TV las puedes encontrar en http://bit.ly/HDTVSharpCES.



LO CURIOSO

Cepillo de dientes con Bluetooth

Para quienes no saben cómo cepillarse los dientes, o definitivamente necesitan mejorar su técnica, la compañía francesa Kolibree ha creado el producto ideal. Este cepillo de dientes eléctrico se conecta vía Bluetooth al dispositivo iOS o Android del usuario, y a través de la aplicación de la misma compañía, graba cada cepillado de dientes. Los datos almacenados revelan patrones para detectar posibles errores, lo que permite mejorar la técnica de cepillado. Al momento de cierre de esta edición, el producto se promocionaba vía Kickstarter para el segundo trimestre de 2014, por USD 99 o USD 200, dependiendo del modelo. La idea era enviar el producto durante el tercer trimestre de 2014 a quienes lo adquieran.





iRoad, la alternativa eléctrica de Toyota para el camino

El iRoad es... bueno, un aparato eléctrico de 3 ruedas que puede llevar a dos personas adentro. Pese a ser esta su primera aparición en el CES, Toyota ya lo había revelado en el 2012 y venía probando el dispositivo desde entonces. Tiene un peso total de 660 libras y un motor dual de dos kilovatios, lo que le permite recorrer unas 31 millas a una velocidad de hasta 30 millas por hora (poco menos de 50 km/h) con una sola carga de su batería de iones de litio. Durante las pruebas realizadas en el CES por PCWorld Estados Unidos, el vehículo demostró ser bastante ágil, divertido para manejar, y muy estable, a pesar de la dramática inclinación que adquiere al tomar las curvas. Todavía sigue siendo un vehículo concepto, por lo que no se ha anunciado un precio.

Technogym La corredora para Google Glass

Mediante una tableta integrada y basada en Android, esta corredora puede ser controlada mediante Google Glass. La compañía italiana Technogym provee además con una 'nube de bienestar', un espacio de almacenamiento para recopilar datos del usuario. ¿Qué quiere decir esto? Pues que el aparato puede personalizar el entrenamiento del usuario y también personalizar el entretenimiento que este tendrá al momento de entrenar. No se mencionó nada sobre los costos y las fechas de salida de este entrenador virtual.

TREWGrip, un inusual teclado QWERTY para móviles

Basta con colocar el teléfono o tableta pequeña en el centro de este particular dispositivo para que un sistema de micro succión lo sujete y establezca una conexión vía Bluetooth con el mismo. Se toma entonces el dispositivo con ambas manos y se empieza a escribir en el teclado que se encuentra... ¡en la parte trasera del aparato! Los fabricantes han separado y dividido el teclado en dos partes, y aseguran que para quienes saben escribir en un teclado QWERTY, bastará con hacer un poco de memoria y acostumbrarse a este nuevo uso. Se ha anunciado que saldrá a la venta este año, por USD 250.



NewNet entrega soluciones para el manejo de información

NewNet S.A es una compañía fundada en el año de 1996 con experiencia en servicios y soluciones relacionadas al manejo de la información de sus clientes. Desde sus comienzos, la empresa ha dedicado sus esfuerzos a clientes corporativos.

La reunión contó con la representación de nueve canales Su objetivo es llegar a ser reconocidos por sus clientes como un socio estratégico, ofreciendo servicios y soluciones en tecnologías de la información, alineados con la estrategia de los clientes, logrando que la información de cada organización se vuelva confiable, segura y oportuna, lo que les permite tomar mejores decisiones y enfocarse en el core de su negocio.

El camino en exportación de servicios lo ha llevado a cabo en compañia de Proexport (Agencia comercial de la embajada Colombiana). En la actualidad NewNet opera localmente en Ecuador desde 2012 y en Perú ya opera una oficina comercial. Adicionalmente, desde hace 14 años opera una filial en Filadelfia bajo el nombre de Swaintech, la cual también maneja una gran experiencia en servicios y soluciones relacionadas con las tecnologías de información.

La empresa cuenta con un equipo de ingenieros, consultores y gerentes de proyectos con certificación, apoyados en herramientas y procesos, que cumplen con estándares internacionales, e integran las eficientes opciones tecnológicas en el mercado, lo cual les permite planificar, establecer, implementar, operar, revisar, mantener y mejorar la tecnología de sus clientes, dentro de un marco de seguridad, servicio, atención y soporte acorde a las necesidades de cada organización. •

10 recomendaciones para mejorar su seguridad en 2014

En el mundo ultra conectado las amenazas informáticas cada vez toman más fuerza y así mismo se ven convertidas en algo que no solo concierne al departamento de IT de un empresa. Las múltiples e inesperadas vulnerabilidades en hardware y software hacen que hoy en día nunca podamos estar seguros de que tan seguros están nuestros datos, sobre todo cuando se trata de información sensible.

Por esta razón, la firma Deloitte ha publicado lo que ellos consideran 10 pasos importantes que dar para combatir amenazas informáticas durante este 2014. Si tu empresa tiene ya una visión a futuro es posible que ya tengan algunas de estas recomendaciones implementadas, pero aun así, siempre hay más espacio para mejorar, sobre todo en el área de seguridad.

1. Enfóquese en lo que importa: Identificar y documentar las funciones críticas para el negocio y los activos de información que deben ser protegidos contra el ataque cibernético.

2. Estar conscientes acerca de los riesgos: No importa lo fuerte que sean las medidas de seguridad actuales, los ciberdelincuentes probablemente saben cómo eludirlos. Es por eso que se necesita un enfoque basado en el riesgo a la seguridad cibernética, que dé prioridad a los riesgos en función de su probabilidad e impacto, para que se pueda administrar con eficacia su exposición al riesgo cibernético.

3. Conoce a tus amigos: En una reciente encuesta de Deloitte Touche Tohmatsu denominada Tecnología, Medios de Comunicación y Telecomunicaciones, el 92% de los participantes consideró la existencia de un nivel medio o alto de amenazas por parte de terceros. Para ayudar a combatir esta situación, es necesario realizar un inventario de cadena de relaciones de suministro extendida, la subcontratación, las alianzas, los clientes, los proveedores, contratistas, etc. Incluir cualquier persona que tenga acceso a la infraestructura TI, y pedir que aseguren que se encuentran protegidos de amenazas cibernéticas.

4. Conviértase en un detective: Es necesario desarrollar capacidades para la detección de amenazas a sus funciones críticas de negocio, los activos de información y continuidad operacional. Mediante la supervisión centralizada de sus sistemas, se puede detectar las amenazas informáticas en tiempo real, lo que le permite responder con la suficiente rapidez para mitigar los impactos negativos.

5. Elaborar planes de emergencia: Cuando se trata de los ataques cibernéticos, la prevención es sólo la mitad de la batalla. Incluso los mejores sistemas y organizaciones más vigilantes pueden ser comprometidos. Es por eso que es necesario establecer procedimientos que permitan reaccionar a los ataques cibernéticos, desde puntos de vista fiduciarios, legales, técnicos, empresariales, organizacionales y de marca.

6. Rompa sus propias puertas: Realizar simulaciones cibernéticas que puedan ayudar a probar la eficacia de las medidas de emergencia de la organización y la capacidad de sus sistemas para detectar intrusiones y resistir los ataques. Esto permitirá perfeccionar tanto los planes de resistencia y las estrategias defensivas para que la rápida recuperación y retorno al trabajo.

7. Proteja lo que es vulnerable: Los delincuentes cibernéticos evaden cada vez más los controles de seguridad actuales para



atacar aplicaciones vulnerables. Para proteger los sistemas críticos del negocio, es necesario asegurarse de aplicar parches a tiempo y actualizaciones de software para sus activos más expuestos.

8. Sea inteligente: Mejorar la capacidad de la organización para detectar de manera proactiva y mitigar las amenazas cibernéticas inminentes y emergentes, aprovechando el conocimiento de las asociaciones del sector, así como las fuentes de inteligencia comercial y de código abierto. Si se construye las habilidades internas o externas, la clave es el establecimiento de las capacidades de inteligencia de amenazas cibernéticas proactivas.

9. Guarde celosamente su reputación: Las empresas que sufren un ataque cibernético enfrentan más que solo la pérdida financiera. También corren el riesgo de daños a la marca y la pérdida de confianza del público. Para proteger la reputación de la compañía, se necesita saber quién está hablando de la marca y que se está diciendo. Al monitorear constantemente la marca en Internet, a menudo se puede prevenir una marca registrada, derecho de autor, y otra infracción de propiedad intelectual. Más significativamente, mediante la mejora de su postura de seguridad cibernética, incluso se puede proteger sus activos corporativos y confidenciales de clientes y datos de los empleados desde el principio.

10. Fomente la conciencia cibernética: El eslabón más débil de la seguridad cibernética no es la tecnología, es la gente. Los ataques de ingeniería social que utilizan correos electrónicos de phishing dirigidos a otras técnicas suelen engañar a los usuarios para que revelen información confidencial o engañarlos para la descarga de malware. Esto hace que sea más fácil para los ciberdelincuentes penetrar en la red, incluso sin tener que recurrir a los métodos más tradicionales de hacking. Por ello, educar a los empleados para asegurarse de que sean conscientes de estos riesgos y amenazas es fundamental.

Uno de los buenos propósitos para el año nuevo en cualquier empresa es, sin lugar a duda, mejorar si seguridad digital e informática. Si ponemos estos consejos en marcha será mucho menos probable que suframos cualquier tipo de ataque o situación indeseada con respecto a nuestros datos e información confidencial. •

IBM estaría dispuesto a vender su unidad de servidores x86 a Lenovo o Dell

CIO InfoWorld

IBM podría estar en conversaciones para vender su unidad de servidores de gama baja a Lenovo o Dell. Así lo aseguran The New York Times y Bloomberg, que citan a fuentes cercanas al proceso. En el caso de Lenovo, "las conversaciones estarían muy avanzadas". Este sería el segundo intento de Lenovo por adquirir la unidad de servidores x86 de IBM.

IBM se estaría planteando vender su unidad de negocio de servidores x86 y Dell podría ser un comprador potencial. Así lo asegura Reuters que cita a The New York Times. No obstante, no está claro si será Dell el que adquiera la unidad de servidores x86 a IBM o si, por el contrario, la compañía que finalmente adquiera dicha división sea Lenovo. Y es que Bloomberg asegura que las conversaciones entre la compañía asiática e IBM estarían "muy avanzadas".

Bloomberg asegura que las conversaciones entre Lenovo e IBM podrían materializase en las próximas semanas, según una fuente conocedora del proceso. Lenovo e IBM estuvieron a punto de alcanzar un acuerdo el año pasado, pero, finalmente, éste no se logró ya que las compañías no se pusieron de acuerdo en el precio final de los activos. Se estima que en ese momento éste rondaría entre los 2,500 y los 4,500 millones de dólares. En esta ocasión, se desconoce cuánto estaría dispuesta a desembolsar Lenovo ni cuál sería la estructura del acuerdo. No obstante, en abril de 2013 se aseguró que las conversaciones también "estaban muy avanzadas".

Bloomberg recuerda que el CEO de Lenovo, Yang Yuanquing, confirmó el interés de su compañía por ampliar sus negocios, más teniendo en cuenta la caída que está sufriendo el mercado de PC. La intención de Lenovo sería paliar esta caída a través de expandir su negocio de equipos de almacenamiento y servidores para las redes corporativas. La intención de Lenovo sería adquirir únicamente el negocio de hardware de servidores x86 y no los servicios. Cabe recordar que IBM vendió su unidad de negocio de PC a Lenovo en 2004 en una operación que alcanzó los 1,750 millones de dólares.

EL CASO DE DELL

Por su parte, Reuters, que cita a The Wall Street Journal, asegura que Dell también estaría interesada en adquirir la unidad de servidores x86 de IBM. Esta podría ser una operación estratégica para Dell que vería cómo a pesar de los bajos márgenes que dejan este tipo de servidores, crecería en un mercado en el que ha centrado sus esfuerzos. Los servidores x86 tienen una penetración importante en las empresas y se espera que continúen creciendo. Además, ésta adquisición estaría en línea con la estrategia que ha emprendido Dell una vez que se supo la adquisición de Dell por parte de su CEO y fundador, Michael Dell, y Silver Lake, y que tiene a la empresa como eje. •

Cinco tips para mantener sus datos seguros en la nube

CIO InfoWorld

El número de usuarios de la nube personal aumenta cada año y no se trata de ir más despacio. En el 2012, Gartner predijo el cambio completo del trabajo de la PC sin conexión a la nube para el año 2014. Y está sucediendo.

Hoy, rara vez elegimos enviar muchas fotos por correo electrónico, ya no usamos las unidades flash USB para llevar documentos. La nube se ha convertido en un lugar donde todo el mundo se reúne e intercambia información. Por otra parte, se ha convertido en un lugar donde los datos se mantienen de forma permanente.

Confiamos en la nube más y más. Ahora incluso nuestros documentos del banco, las exploraciones de identidad y documentos confidenciales de la empresa tienen una nueva residencia en la nube. Pero, ¿puede estar seguro de que su información está segura y protegida ahí?

En realidad, por el momento, no se puede. La legislación sobre privacidad de datos procede de un ritmo que no es capaz de mantenerse al día con la velocidad del progreso tecnológico. Basta con echarle un vistazo a cómo los países o regiones se ocupan de cuestiones jurídicas relativas a la protección de datos en la nube.

Difícilmente encontrará todas las reglas o leyes que podrían ser aplicables a cualquier usuario y cualquier servicio en la nube independientemente de las fronteras geográficas o residencias. La legislatura de hoy en el área de información de privacidad se compone de un montón de declaraciones, propuestas y planes de trabajo la mayor parte de las cuales no son jurídicamente vinculantes.

LOS TEMAS DE SEGURIDAD EN LA NUBE ATRAVIESAN EL MUNDO

La privacidad de la información en la red presenta un problema para los legisladores de todo el mundo. Todo proceso legislativo tropieza con varios problemas. En primer lugar, no hay flujo de datos fuera de las fronteras. Algunos países son muy útiles para regular la privacidad de los datos almacenados en los servidores dentro del país, pero por lo general evitan traspasar las fronteras con la regulación del flujo de datos.

Los servidores de almacenamiento de datos más populares se encuentran en Estados Unidos, pero las personas que los utilizan provienen de diferentes países de todo el mundo, y lo mismo ocurre con sus datos. Aún no está claro qué leyes de qué país regulan la privacidad de datos, mientras que fluye desde el emisor hasta el servidor.

Otro problema es la definición de quién y en qué circunstancias puede obtener el permiso legal para acceder a los datos almacenados en la nube. Los usuarios creen que su información es confidencial y que está protegida de todo el mundo solo porque les pertenece y es su propiedad. Pero a menudo se olvidan de que el espacio donde se almacenan (a saber, el de Internet) no es realmente suyo y que funciona con sus propias reglas. Por lo tanto, es posible que tenga que renunciar a sus datos si las autoridades estatales lo solicitan.

Pero incluso si la ley pasa a ser aplicable a su situación y está de su lado, todavía no quiere gastar su tiempo y esfuerzo más tarde en la corte demostrando que tiene la razón, ¿verdad? Así que con toda la inseguridad jurídica simplemente no tiene más remedio que tomar el control y ser responsable de sus propios datos.

He aquí cinco consejos de protección de privacidad de datos para ayudarle a hacer frente a la cuestión de la priva cidad en la nube:

1. EVITE ALMACENAR LA INFORMACIÓN SENSIBLE ENLA NUBE

Muchas de las recomendaciones a través de la red "suenan como esta": "No guarde su información en la nube".

Me parece bien, pero es lo mismo que si reguntara: "¿Cómo evitar que se queme mi casa?" y la respuesta fuera: "No tengas casa".



La lógica es sólida, pero una mejor manera de traducir ese consejo es: "evite almacenar información sensible en la nube". Así que si tiene una opción, debe optar por mantener su información vital lejos del mundo virtual o utilizar las soluciones adecuadas.

2. LEA EL ACUERDO DE USUARIO PARA AVERIGUAR CÓMO FUNCIONA SU SERVICIO DE ALMACENAMIENTO EN LA NUBE

Si no está seguro sobre qué almacenamiento en la nube elegir, o si tiene alguna pregunta en cuanto a cómo funciona ese u otro servicio en la nube, puede leer el acuerdo de usuario del servicio al que está planeando inscribirse.

No hay duda de que es difícil y aburrido, pero realmente necesita hacerle frente a esos volúmenes de texto. El documento que sufre tradicionalmente de poca atención puede contener la información esencial que busca.

3. SEA SERIO ACERCA DE LAS CONTRASEÑAS

Debe haber oído esta advertencia un centenar de veces ya, pero todavía la mayoría de las personas no lo siguen. ¿Sabía que 90% de todas las contrase-ñas puede ser violado en cuestión de segundos? De hecho, una gran parte de todas las historias tristes sobre la cuenta de alguien que es comprometida, se produce por una contraseña fácil de crear y de recordar.

Por otra parte, la duplicación de la contraseña de correo electrónico en los otros servicios que utiliza (su cuenta de Facebook, su cuenta de almacenamiento en la nube) es una trampa real como todas las contraseñas de su información de inicio de sesión y olvidadas que siempre llegan a su correo electrónico.

UN MÉTODO EFICIENTE PARA CREAR UNA CONTRASEÑA SEGURA:

* Elija una palabra al azar (preferiblemente una larga) -por ejemplo, "comunicación".

* Ahora digamos que va a registrarse en Gmall. Lo que debe hacer es añadir una palabra "Gmail" a la palabra que ha elegido. Por lo tanto la contraseña de Gmail será "comunicacionGmail". Si se registra en Skype, su contraseña será "comunicacionSkype", por ejemplo.

Por lo tanto, es necesario recordar solo su palabra "núcleo" y la estructura de su contraseña. Para fortalecer aún más se puede añadir un cierto número antes del nombre del servicio, por ejemplo, su fecha de nacimiento. En ese caso, su contraseña se verá como "comunicacion12111975Skype", etc.

Puede inventar cualquier otra forma de memorizar sus contraseñas, la que le atraiga. Pero el punto principal no cambia -este método es muy simple y eficaz.

4. CIFRAR

El cifrado es, hasta ahora, la mejor manera en la que puede proteger sus datos. El cifrado generalmente funciona de la siguiente manera: Tiene un archivo que desea mover a una nube, se utiliza cierto tipo de software con el que crear una contraseña para el archivo, traslada ese archivo protegido por contraseña a la nube y nadie es capaz de ver el contenido del archivo si no sabe la contraseña.

La forma más fácil y práctica es comprimir archivos y cifrarlos con una contraseña. Para ello puede utilizar B1 Free Archiver -una herramienta gratuita de compresión multiplataforma. Al crear el archivo compruebe la opción "Proteger con una contraseña", introduzca la contraseña (teniendo en cuenta la regla no. 3) y solo después de eso puede moverlo a la nube. Si quiere compartirlo con alguien dele la contraseña a esa persona. Tenga en cuenta que B1 Free Archiver solo utiliza el formato B1 que hace que la protección total de su información sea más fiable.

El único software que abre archivos B1 es B1 Free Archiver, por lo tanto, no será capaz de abrir cualquier archivo B1, incluso uno que no está protegido por contraseña, sin esta utilidad. Los archivos encriptados B1 parecen ser más seguro que los archivos ZIP habituales.

En caso de tener más tiempo y energía, o si desea proporcionar un mayor nivel de protección para sus archivos, puede utilizar el software de cifrado TrueCrypt. Es un programa de cifrado de código abierto con el que puede crear un archivo cifrado (el llamado "disco virtual") y mantener todos sus archivos privados protegidos con una contraseña.

TrueCrypt es un poco más difícil de usar que B1 Free Archiver, pero le da la opción de elegir los algoritmos de cifrado (además de AES, también ofrece Serpent, Twofish, etc.) algunos de los cuales ofrecer un mayor nivel de fiabilidad. Pero al mismo tiempo, también tiene su inconveniente en comparación con los archivos cifrados zip.

En TrueCrypt preconfigura un volumen preciso de su archivo encriptado desde el principio, por lo que se puede desperdiciar una gran cantidad de espacio antes de llenarlo con datos. El tamaño de un archivo zip cifrado depende solo de la cantidad de datos contenido en el mismo.

5. UTILICE UN SERVICIO DE NUBE ENCRIPTADO

Hay algunos servicios en la nube que proporcionan cifrado local y descifrado de los archivos, además de almacenamiento y copia de seguridad. Esto significa que el servicio se encarga tanto de la encriptación de sus archivos en su propia computadora y los almacena de forma segura en la nube. Por lo tanto, hay una mayor posibilidad de que esta vez nadie -incluyendo proveedores de servicios



o los administradores de servidores- tenga acceso a sus archivos (la llamada privacidad "de conocimiento cero"). Entre estos servicios se encuentran SpiderOak y Wuala.

SpiderOak ofrece un espacio de 2GB para copias de seguridad con todas las funciones, sincronización, almacenamiento y opciones de compartir de forma gratuita. Sin embargo, tendrá que actualizarse al Plan Plus por 10 dólares/mes si necesita más espacio. Wuala ofrece 5GB para cuentas gratuitas o de pago con el precio en función de la cantidad de espacio que necesite.

SEGURIDAD EN LA NUBE

A la hora de elegir la mejor manera de proteger su información, tenga en cuenta lo valiosa que es la información para usted y hasta qué punto es razonable protegerla. Por lo tanto, lo primero que debe hacer es definir el nivel de privacidad que necesita y por lo tanto un nivel de protección para ella. Si no usa activamente Internet para trabajar, incluso una verificación de dos pasos que implica SMS con un código enviado a su teléfono móvil puede parecer engorroso, aunque la mayoría de las personas que utilizan el correo electrónico para el envío de datos de negocios aprecian esta opción.

No todo el mundo está dispuesto a pagar por los datos que se almacenan, pero si se utiliza almacenamiento en la nube para guardar los datos corporativos, encontrará que es razonable el pago del almacenamiento seguro de los datos. Así que trate de lograr ese delicado equilibrio entre el nivel de protección requerido y el tiempo/esfuerzo/dinero gastado en él. •

Gartner: Las empresas no están preparadas para afrontar la próxima era digital

CIO Australia / Traducción: CIO Perú

Una reciente encuesta realizada por Gartner entre más de 2.300 responsables de tecnología de todo el mundo revela que la mayoría no están preparados para afrontar la próxima era tecnológica. Incluso, la consultora adelanta que los presupuestos tecnológicos para este año suponen un serio hándicap para dar el salto hacia esta nueva etapa en el diseño e implementación de sus TI.

Para la firma de análisis, ya se ha iniciado este nuevo tiempo denominado Era Digital, pero la mayoría de los directores de TI no se sienten preparados para afrontarla, como ha reflejado en el citado estudio. De hecho, la encuesta mundial revela que se sienten abrumados ante la perspectiva que se les viene encima, un entorno digital en el que es necesario crear un nuevo liderazgo, a la vez que se renuevan sus principales infraestructuras TIC.

El análisis detecta que el 51% de ellos está preocupado por la situación y por la rapidez con la que acontecen los cambios, mientras que el 42% reconoce no disponer del talento necesario para hacer frente a este futuro.

"2014 debe ser un año de cambios significativos para los directores de sistemas, que deben ayudar a sus empresas y organismos a ganar relevancia, en un mundo cada vez más digital", señaló Dave Aron, vicepresidente de Gartner.

La encuesta se llevó a cabo en todo el mundo en el cuarto trimestre de 2013 e incluyó a CIO de 77 países que, en conjunto, manejan 300 mil millones de dólares anuales en presupuestos TIC.

Según el mismo informe, la actual tercera Era tecnológica llega después de que en la primera se prestara gran atención a la forma en que las TI podían ayudar a las organizaciones a hacer cosas nuevas, aparentemente mágicas, para automatizar su operativa, con grandes mejoras en cuanto a velocidad y volumen, y dotando a los líderes empresariales de la información de gestión más útil que nunca habían conseguido.

La última década ha representado la segunda Era, muy marcada por la industrialización de las TI, en un intento por hacerlas más fiables, predecibles, abiertas y transparentes. Sin embargo, esta segunda época ha estado marcada por presupuestos ajustados y escasa atracción por el riesgo, lo que no ha dado pie a grandes innovaciones.

Ahora, nuevas tendencias, como el denominado por la propia Gartner "Nexo de Fuerzas" o la llamada Internet de las Cosas, están cambiando todo, no solo la mejora de la productividad clásica, sino que están transformando las bases de la competición entre las empresas, incluso creando nuevas industrias.

"2014 será un año marcado por el doble objetivo de responder a las necesidades actuales de eficiencia y crecimiento, pero también de explotar el nuevo paradigma digital, fundamentalmente diferente al anterior. Ignorar cualquiera de ellos no es una opción", concluyó el experto de la consultora.

Para Gartner, esta nueva era de la digitalización plantea cuestiones sobre la estrategia, el liderazgo, la estructura, el talento, la financiación y casi todos los temas que tienen que ver con la organización y, como señaló el propio Aron, "todas las empresas, de todos los sectores y geografías, están experimentando esta etapa de transición digital. Se trata de un sueño hecho realidad para el CIO, pero también de un gran desafío profesional".

La encuesta de Gartner también muestra que los presupuestos de TI para este año siguen teniendo una evolución plana (aumentará apenas un 0,2% de media), lo que supondrá un serio hándicap para afrontar la renovación necesaria tanto del núcleo de sistemas como de los servicios TI, que permita aprovechar las nuevas oportunidades. •

DIRECTORIO NACIONAL DE T.I.

AZUAY

ASESORÍA



www.gms.com.ec
info@gms.com.ec

Quito: (+593 2) 399-3000
Guayaquil: (+593 4) 263-0400
Cuenca: (+593 7) 410-3320
Bogotá: (+57 1) 744-3993

EQUIPOS DE IMPRESIÓN





AZUAY

TELECOMUNICACIONES



RELOJ BIOMÉTRICO

durapower®

Tecnología que avanza

REPRESENTANTES PARA EL ECUADOR



ANVIZ®
RELOJES BIOMETRICOS





SOFTWARE



Adaptado al nuevo requerimiento del



SOFTWARE QUE SE AJUSTA AL TAMAÑO Y NECESIDADES DE SU EMPRESA!

Cuenca: Telf: (593-07) 2818570 - ventas@durapower.com.ec
Quito: Telf: (593-02) 3264551 - ventasuio@durapower.com.ec
Guayaquil: Telf: (593-04) 2280038 - ventasguayas@durapower.com.ec
www.durapower.com.ec

GUAYAS

ANTIVIRUS



- Firewall
- Cifrado de Redes LAN y WAN
- Cifrado de discos, archivosy bases de datos.
- Autentificación de Doble Factor (Tokens, Smart Cards).
- Firma Electrónica
- Anti-virus - Anti-Spam Filtrado URL
- Detección de Vulnerabilidades
- VMWare Virtualización
- Prevención de Perdida de Datos DLP

GUAYAQUIL:
Av. del Periodista 412 y Av. Olimpo
Teléfonos: 2396399 - 2288632
E-mail: info@avp-ec.com

QUITO:
Leonidas Plaza N24-318 y Baquerizo Moreno
Edif. Plaza 246 Ofic. 101.
Telf.: 022529003 - 022549275 - 026008858

www.avp-ec.com

CABLEADO ESTRUCTURADO



CABLEADO ESTRUCTURADO







COMPUTADORAS, PARTES Y PIEZAS



COMPUTADORAS, PARTES Y PIEZAS



INTEGRADORES





CISCO: Redes sin fronteras (Routing y switching, Seguridad, Movilidad, Optimización), Colaboración (Telefonia IP, Video Conferencia, Mensajeria unificada, Telepresencia), Data Center (Gestión unificada, Fabric unificado, Computo unificado).

hp: Servidores en formato Blade y Rack, Almacenamiento, Respaldo, Consolidación. Soluciones de software que integran y automatizan la gestión de servicios y control de calidad de TI. Aplicando las mejores prácticas ITIL.

riverbed: Soluciones de Optimización, Visibilidad, Monitoreo y Control de rendimiento de aplicaciones en entorno WAN, LAN.

vmware: Virtualización de Centros de Datos, TI como servicio.

ORACLE

xerox

RSA SECURITY

CITRIX

Quantum: Solución de software que recorre toda la cadena de suministro, desde planificación de demanda, gestión logística, pro-

Guayaquil: Miguel H. Alcivar Edificio, Torres del Norte Torre A 7mo piso, oficina 702 Fonos: (5934) 268 7373 - 268 7212

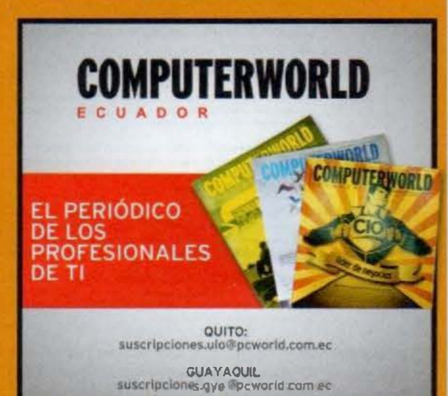
REGULADORES Y UPS





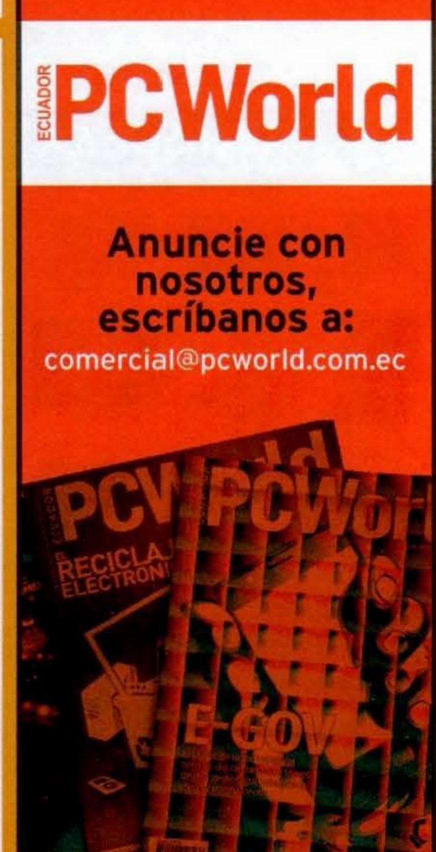
MAYORISTAS





REGULADORES Y UPS





SERV. TÉCNICO Y C. AUTORIZADO DE SERVICIO



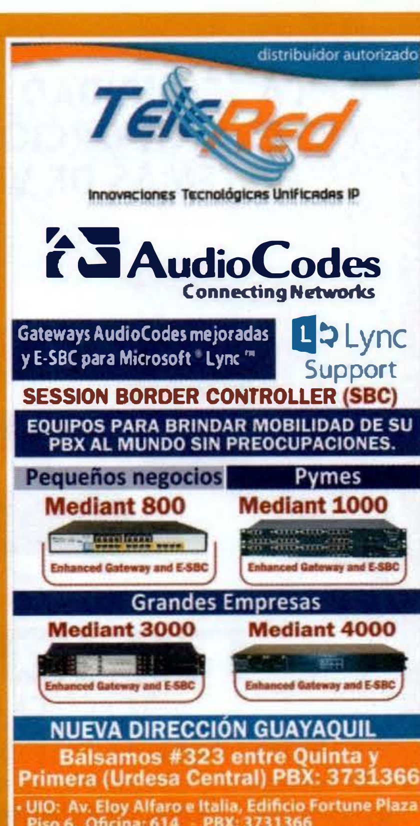
SERVICIO TÉCNICO





TELECOMUNICACIONES





TONERS Y TINTAS



TONERS Y TINTAS





SERVICIOS ESPECIALIZADOS



SISTEMAS DE SEGURIDAD



PICHINCHA

ANTIVIRUS





BATERÍAS



BATERÍAS



CENTRO DE DATOS



PICHINCHA

COMPUTADORES Y ACCESORIOS



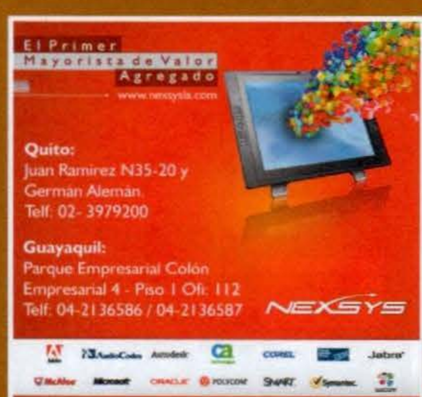


INTEGRADORES



MAYORISTAS





MAYORISTAS - EQUIPOS DE COMUNICACIÓN



MAYORISTAS EN COMPUTACIÓN



REGULADORES Y UPS








PW9155 y PW9355 PW9170



9PX

- **UPS**
  De 1 a 18 KVA (entrega inmediata)
- **Baterías**
- **Servicio técnico**

Gregorio Munga N39-223 y Gaspar de Villarroel, Quito
Teléfonos: 1 800 VOLTIO / 2264821
info@powerplace.com.ec



SERVICIO TECNICO ESPECIALIZADO





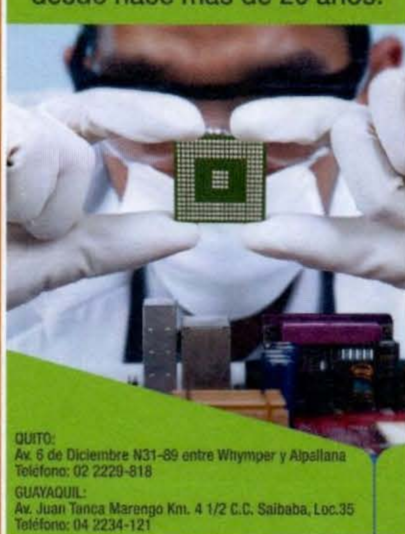
www.firmesa.com
contactenos@firmesa.com
1-800-40-40-40

QUITO: 250-7219 / 250-7220 Fax: 250-9488
GUAYAQUIL: 228-4800 / 228-1808 Fax: 229-2388

SERVICIO TÉCNICO



El único del Ecuador desde hace más de 20 años.



SUMINISTROS

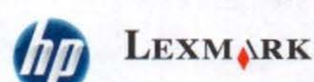
CORPORACIÓN GUS VIVAN

LOS MEJORES PRECIOS EN LAS MEJORES MARCAS

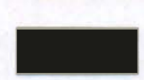
Panasonic Kingston EPSON imation



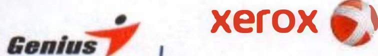
Verbatim



[redacted]









LINKSYS by Cisco



COPYLASER

DISTRIBUIDORES MAYORISTAS

NORTE COMPUPAPER

Principal: Legarda OE7-286 y Pedro de Alvarado (Sector Cotocollao)
Call Center: 341-0384 / 341-0385 341/0390
e-mail/ skype:
ventas1@compupaper.com.ec
ventas2@compupaper.co.ec
Sucursal: Ulloa N21-23 y San Gregorio, Edif. Tequila P.B.
Telf.: 254-3480 / 222-0538

www.compupaper.com.ec

CENTRO COMPU CINTAS

18 de Septiembrem OE3-182 y Av. América, Edif. Blancob, subsuelo.
Diagonal al Hospital del IESS.
Call Center: 255-3815 / 250-5163 290-4197 / 255-6960
e-mail / skype:
ventas1@compucintas.com
ventas2@compucintas.com

www.compucintas.com

SUR Computoner

Av. Jacinto Collaguazo S9-557 y Cañaris (Sector La Magdalena)
CallCenter: 266-4756 / 265-1937 6043-769 / 6043-768
e-mail/skype:
ventas1@computoner.com.ec
ventas2@computoner.com.ec

www.computoner.com.ec

Quito - Ecuador

